POWER UNLIMITED

EXTRA!!! DUBBELPOSTER
HORIZON: ZERO DAWN
ZELDA: BREATH OF THE WILD



E3 MEGASPECIAL
25 PAGINA'S

FIFA 17
VEEL MEER DAN EEN VERVOLG

THE LAST GUARDIAN
SPROOKJE WORDT WERKELIJKHEID

WATCH DOGS 2
NIET VOOR DE POES

92 PAGINA'S! SUPERDIKKE VAKANTIESPECIAL

THE LEGEND OF ZELDA™ BREATH OF THE WILD

WWW.PU.NL
AUG 2016
BP € 4,95



PLUS: GEARS OF WAR 4 • DISHONORED 2 • PES 2017 • SEA OF THIEVES • GOD OF WAR • DAYS GONE • DETROIT: BECOME HUMAN • DE 5 BESTE VAKANTIEGAMES • LOST FRONTIER IS ADVANCE WARS MET COWBOYS EN MONSTERS • THE DEVIL'S DAUGHTER: NO SHIT, SHERLOCK • DANGEROUS GOLF IS BURNOUT MET EEN BALLETJE • EDGE OF NOWHERE: DE ALLEREERSTE MUSTHAVE VR-GAME • WEET WAAR JE AAN BEGINT MET MONSTER HUNTER GENERATIONS • LEGO STAR WARS: THE FORCE AWAKENS • MIGHY NO.9 IS ALLESBEHALVE MEGA • DE NIEUWE TRIALS IS MOTORISCH GESTOORD • EN NOG VEEL MEER...



Pag. 074

INHOUD

Volgens Jurjen zijn wij mensen de coolste en slimste wezens op aarde. Doorzetters zijn we gelukkig ook, want anders hoefden we niet eens aan een game als Monster Hunter Generations te beginnen.


Pag. 022


Pag. 068


Pag. 027


Pag. 071


Pag. 079

COVERVIEW

PREVIEWS

REVIEWS

SPECIAAL

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED



UITGEVER *Michiel Verheijdt*
HOOFDREDACTEUR *Jan Meijroos*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Nino de Vries en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek, Dennis van der Zanden*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Aryaty Krancher • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website
www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 55,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens.
Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

DE MAGIE VAN DE E3!

De afgelopen weken heb je op PU.nl kunnen genieten van een stortvloed aan E3-content, en ondanks dat er van tevoren al behoorlijk veel was gelekt, was het weer een beurs om je vingertjes bij af te likken. Nu de stof vanuit L.A. is neergedaald en we ons opmaken voor een lekker druk najaar, is het goed om de balans op te maken middels een spectaculaire E3-special, zoals jullie die van ons gewend zijn. Dit jaar hebben we er maar liefst 25 pagina's voor ingeruimd. En om ervoor te zorgen dat dit niet ten koste gaat van de reguliere specials, reviews en previews, hebben we de PU gelijk maar effe wat dikker gemaakt. Zo heb je in ieder geval genoeg leesvoer deze vakantie met je lijfblad vol potentiële toppers voor dit najaar én volgend jaar. Over één topper was iedereen bij ons sowieso enthousiast, en dat was de nieuwe Zelda. Nintendo had slechts één game naar L.A. gebracht, maar wist met haar magische stand toch vriend en vijand te verrassen. Gelukkig voor niet-L.A.-gangers Jurjen en Samuel mochten beide Nintendo-mannen in Nederland met de E3-demo aan de slag, die ze uiteindelijk veel langer mochten spelen dan de journalisten in Los Angeles. Zeker lang genoeg voor een memorabele coverview over The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Enjoy! ● *Jan*





ENTERTAINING, EXTRAORDINAIR, EINDELOOS, EERSTEKLAS & EXTREEM = E5!

IEMAND MOET HET DOEN

Oorspronkelijk bestond het E3 PU-team slechts uit vier personen; er moesten immers ook nog gasten van Gamer.nl en InsideGamer mee (die horen immers sinds twee jaar ook bij ons gaming bolwerk).
Gevolg was dat Wouter dit jaar buiten de boot viel en dat kon deze gamefanaat maar moeilijk verkroppen. Hij moest en zou mee! Lang verhaal kort: Wouter betaalde z'n eigen ticket met airmiles (die hij grotendeels via PU gescoord had, natuurlijk) en kon op die manier ook van de partij zijn.
Iedereen die erbij was, hoorde 'm elke nacht weer voldaan zuchten als hij zich in de villa omdraaide in z'n bedje: 'iemand moet het doen...'.



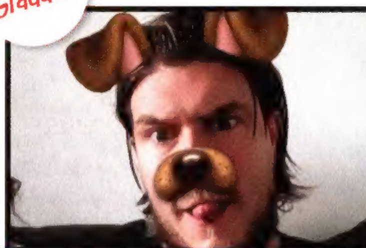
Samuel



Kwam deze maand...

... niet meer bij in Artis. Ik heb daar, onder de invloed van Mario z'n favoriete schimmels, een prachtige zomeravond ervaren. Mede omdat ik ongeveer een half uur heb moeten schaterlachen om de naam van deze vis.

Graddus



Ontdekte deze maand...

... de wondere wereld van SnapChat. Yep, ik heb er nu al spijt van.

Jan



Trok deze maand...

... een pruillip omdat Jurjen Bakker, onze video-baas-regisseur-montage-koning-super-de-luxe, PU gaat verruilen voor een baan bij T-Mobile. Snif. Snotter. Grom.

Ed



Las deze maand...

... verschillende boeken over Namibië en Botswana. Dikke kans dat als jullie dit stukje lezen, ik m'n snikkel in een cocktail heb hangen, uitkijkend over de Afrikaanse savanne. Jongens, succes met het volgende nummer ;-)

Ondertussen...

Reisde deze maand...

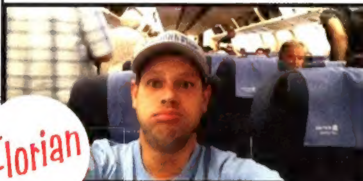
... niet naar een zonnig L.A. maar een druilerig Maarssen. Maar wat maakt het ook uit; ik mocht de nieuwe Zelda spelen, en dan ben ik sowieso van de wereld.



Jurjen

Had deze maand...

... een helse terugreis uit Los Angeles. Ik zat maar liefst 24 uur vast in Chicago en heb dat niet bepaald als een feestje ervaren. Lees er alles over in de E3 special!



Florian

Had deze maand...

... effe zin om eens iets heel anders te doen dan gamen, dus ging ik gezellig met een stel vrienden het water op. Proost!



Nino

JJ



Keek deze maand...

... bijna alle wedstrijden van het EK en ik vond 99% niet om aan te gluren. Maar ja, sportverdwaasd. Soms wou ik dat ik Wouter was... bij wijze van spreken dan, hé.

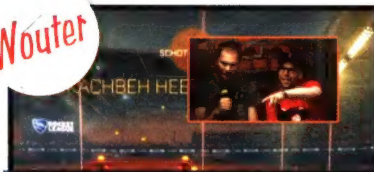
Tjeerd



Ontdekte deze maand...

... snapchat. Al moet ik zeggen dat ik het alleen maar leuk vind om de gekke filters en faceswaps. Hier drink ik een biertje met een malle bril op. Hihi.

Wouter



Hing deze maand...

... flink de promo-dude uit voor onze eigen Top 100 Beste Games Aller Tijden vakantiespecial. Zo kon je mij horen hoe ik meningen met anussen vergeleek in de Coen & Sander Show en herhaalde ik datzelfde grapje op de nieuwe liveshow FIRST Gaming, waar ik te gast was met Tjeerd.

Wordt vervolgd...

REVANCHE VAN DE MEESTERPOSEUR



Het zat Jan helemaal niet lekker dat ie al twee nummers lang gedist werd vanwege zijn poseur-onwaardige foto's die hij bij Ed inleverde, maar deze maand revancheert onze hoofdredacteur zich op meer dan waardige wijze met een sublieme foto gemaakt tijdens zijn trip voor LEGO Star Wars: The Force Awakens (zie pag 62).

Ten eerste is het al briljant dat hij hier chagrijnig kijkt. Je zou denken hoezo is dat briljant? Maar hier legt onze poseur namelijk op unieke wijze het verband tussen LEGO én het feit dat hij al twee maanden zijn titel misliep. Jan laat hier namelijk zien dat hij *'helemaal niet in zijn nopjes is'*. Ja, van dergelijke subtiliteit worden ook wij effe stil.

Ten tweede is daar de vooruitziende blik die slechts bij de allergrootste poseurs aanwezig is. Jan heeft namelijk exact zo'n snor laten staan als deze LEGO Mexicaan! Hoe kon hij in hemelsnaam weten dat hij deze gast in Denemarken tegen zou komen? Dat is toch voor normale mensen niet te begrijpen?

We vroegen het Jan, waarop hij met een even geheimzinnige als zelfverzekerde glimlach antwoordde: "de poseur is terug, om nooit meer weg te gaan."

EINDBAAS ALS KAPITEIN

Kijk 'm daar eens stoer zitten als een trotse kapitein met z'n zeemanstrui, of was het nou een trui van Zeeman? Anyway, sinds de totale renovatie van z'n tuin vond onze eindbaas dat het roeibootje achterin bij het water, niet meer in het beeld paste en besloot hij dat er een serieuze sloep moest komen.

Deze foto is genomen tijdens de eerste vaart vanaf de plek waar de sloep werd afgeleverd, en dus vroegen we Ed of hij het niet spannend vond om voor de eerste keer met z'n splinternieuwe boot te varen?

Zijn antwoord was nauwelijks verrassend: "Ach, toen het motortje eenmaal liep, was ik m'n zenuwen snel kwijt; ik heb immers bij PU al meer dan twintig jaar het roer stevig in handen, dus wat kan mij dan nog gebeuren."



HET KOMT NOOIT MEER VOOR DE BAKKER



Alleen de allerbeste stagiairs blijven verbonden aan PU, en enkelen zoals Jeroen, Maarten en Wouter slagen er zelfs in om vast in dienst te komen. Datzelfde gold voor Jurjen Bakker, die vijf jaar geleden zoveel indruk maakte tijdens zijn stage dat we 'm smeekten nooit meer weg te gaan.

Begonnen als video-editor en cameraman groeide hij uit tot Productieleider Video en was hij ruim vijf jaar lang onze steun en toeverlaat voor alles waar een camera en montage bij kwam kijken.

Helaas is Jurjen met ingang van 1 juli vertrokken naar T-Mobile waar hij leiding gaat geven aan een videoteam dat hij zelf op gaat zetten. Een enorme uitdaging (wat een kutwoord) maar we snappen het wel... uuuh, niet dus.

Omdat Bakkertje ook een beetje kan schrijven, mag hij op deze plek zelf z'n laatste woorden uitspreken.

"Zoals wel meer jonge gamers was het mijn doel om ooit na mijn studie bij PU terecht te komen. En verdomme, dat is me nog gelukt ook. Het is een raar gevoel om te beseffen dat ik die jongensdroom binnenkort achterlaat en een nieuwe stap in mijn leven ga maken. Aan de andere kant kijk ik met ontzettend veel trots en plezier terug op de jaren die ik hier op de redactie heb meegedraaid. Ik heb dingen mogen doen waarvan mijn 10-jarige evenbeeld stijl van achterover zou slaan (mijn 26-jarige ik stiekem nog steeds). Al die herinneringen en momenten pakt niemand me meer af, en daar ben ik iedereen die daaraan heeft bijgedragen gruwelijk dankbaar voor."

TALENTJE?

Elke keer proberen we voor jullie weer een verrassende gast uit te nodigen voor de Kulum, en deze maand is dat Joe van Burik (zie pag. 21), een gamejournalist die zich verbreed heeft door al schrijvend ook het race- en rallygebeuren op de voet te volgen.

Voor deze foto was geen plek op de Kulum pagina, maar wij plaatsen 'm toch om duidelijk te maken dat 't belangrijk is om als journalist oog te houden voor jonge talentjes... al komt er bijna nooit wat van ze terecht.



Foto: Peter van Egmond

PUMMUNITY

De internetgekkies op PU.nl worden er gelukkig niet normaler op, dus gaan we lekker door met de PUmmunity; hét platform bij uitstek voor de internettende gamer die daadwerkelijk iets te melden heeft!

Met de nadruk op 'Lazerus'

Je hebt gekkies en je hebt super gekkies en RumsfeldLazurusRockenstein valt in die tweede categorie. Maakt niet uit, dit soort mensen geven onze lieftallige PUmmunity kleur en we zouden ook never zonder ze willen.

RumsfeldLazarusRockenstein — 16 uur geleden — Reageer
Is ook slecht voor zijn baantje als ie zegt van ja jezus wat een virtuele troep. Zeer logisch allemaal. Leuk van system shock. Nooit gespeeld en dat laten we zo en ik las ook dat de gehele bioshock (jaaaaahh) serie een remaster krijgt. Dat vind ik schappenvullerij of zakkenvullerij en het wekt mijn intersse geenzins, maar je moet toch met je tijd mee. Dus fuck die shit en doom is ook best vet.

Sven — 15 uur geleden
Oké!

MetalGearBob — 14 uur geleden
Oké!

ShadowKiller — 14 uur geleden
Oké!

Enzevil — 14 uur geleden
Oké!

MODERATOR
Orangemic — 14 uur geleden
Oké!

EastwoodEagle — 13 uur geleden
Oké!

RumsfeldLazarusRockenstein — 12 uur geleden
Wat raar :|

CHECK!
PU.nl/okeokeokeoke (http://www.pu.nl/artikelen/nachtwacht/system-shock-reboot-mogelijk-ook-naar-playstation-4/)

Ja ja ja ja ja ja ja ja ja jaaahaaaaa!

Doorgaans lopen de meningen en de smaken in de comments onder onze artikelen mijlenver uiteen, maar over de aanstaande indie roguelike Necropolis lijkt iedereen het wel eens. Behalve topsie00 dan; die baas deinst niet terug voor een game met een apart stijltje en permadeath.

topsie00 — 3 dagen geleden — Reageer
Ben ik de enige die fucking hyped is voor Necropolis?

Roastednerd
ja

Boon
ja

tomtomnavi79
Ja

CHECK!
PU.nl/jajajaja (http://www.pu.nl/artikelen/feature/alle-belangrijke-gamereleases-van-juli-2016-op-een-rij/)

Ik weet waar je huis woont

PHtH is met afstand onze lievelingsbezoeker en misschien wel onze grootste fan. Zijn liefde voor PU is zelfs zo groot dat hij niet te beroerd is om Jurjen Bakker op zijn nieuwe kantoor op te zoeken, wat een schat! Doe je hem de groetjes van ons, Jurjen?

PHtH — 22 uur geleden — Reageer
Jurjen werkt nu als ik me niet vergis bij het Hoofdgebouw van T Mobile.
Uiteraard weet ik waar dat is.

CHECK!
PU.nl/tmobilegebouw (http://www.pu.nl/artikelen/blog/hello-goodbye/)

Dat escaleerde snel

Wat hebben de holocaust en het maken van controllers met elkaar te maken? Helemaal geen moer dachten wij aanvankelijk, maar Zepoz (met zijn prachtige avatar) wist een vrij eenvoudig bruggetje te slaan. Vraag je je toch af wat zo'n jongen allemaal bezighoudt he...

bkmeijer — 5 dagen geleden — Reageer
Ze vinden het bij microsoft volgens mij erg leuk om controllers te maken

Zumpelvelder — 5 dagen geleden
Iets waar men goed in is word meestal ook wel met plezier gedaan ja... ;-)

Zepoz — 4 dagen geleden
Zoals de holocaust bedoel je?

CHECK!
PU.nl/controllercaust (http://www.pu.nl/artikelen/nachtwacht/call-of-duty-black-ops-3-descent-dlc-komt-12-juli-naar-ps4-en-bevat-draken/)

PU Live goed op weg

De PU-bezoekers ziet te weinig aankondigingen van PU Live en wij zien te weinig goeie photoshops in de comments. Gelukkig was Ghost daar om een prachtig kunstwerkje te maken. Vaker doen jongons en meisjos, we beloven ze allemaal te printen en op te hangen!



CHECK!
PU.nl/PULiveWanneer (http://www.pu.nl/media/video/pu-tv/pu-live-gemist-e3-napret-met-heel-veel-pizza/)



ESPORTS UPDATE



Deze maand lees je onder andere over The International, waar meer dan 18 miljoen te verdienen valt, maar ook de LCS is nog in volle gang én we hebben er een Europees kampioen bij! 'Hearthstoner' Thijs Molendijk heeft namelijk zijn titel geprolongeerd.

Het begint bijna te wennen: Thijs Molendijk is ook dit jaar weer Europees kampioen Hearthstone geworden, en in november gaat hij voor zijn eerste wereldtitel: "Elk jaar worden de spelers sterker, dus ik verwacht een hoog niveau." Vorig jaar merkte Thijs dat hij voordeel had van een nieuwe set kaarten die uitkwam voor de kampioenschappen. "Ik hoop dat er voor dit WK ook nog een nieuwe set uitkomt, zodat de spelers die het hardst oefenen een voorsprong hebben."
Er komen steeds meer poker- en Magicspelers naar Hearthstone en het niveau schiet omhoog, maar Thijs hoopt vooral dat ie het 15-jarige Amerikaanse toptalent Amnesiac niet te vroeg tegenkomt. "Hij is nog erg jong, maar heeft enorm veel talent en speelt de game ontzettend veel. Maar uiteindelijk ga ik naar het WK om te winnen, dus ik ben voor niemand bang."

WAT STAAT ER DEZE MAAND OP DE AGENDA?

LEAGUE OF LEGENDS

*** 2 juni - 29 juli - 2016 LCS Summer Split**

De Europese LCS (Legends Championship Series) is alweer effe onderweg en de Nederlanders doen het niet onaardig. Fabian 'Febiven' Diepstraten is de midlaner van Fnatic en staat met zijn team bovenaan de Europese LCS, hetzelfde geldt voor Joey 'Youngbuck' Steltenpool, coach van G2 Esports. De eerste confrontatie tussen de twee Nederlanders ging met 2-0 naar G2 Esports, 31 juli is de tweede wedstrijd. Het gaat wat minder goed met Ilyas 'Shook' Hartsema, de Jungler van Vitality die op moment van schrijven in de middenmoot vertoeft, en dat geldt zeker voor Glenn 'Hybrid' Doornenbal, die met zijn team Origen onderaan bungelt. Ze hebben nog tot eind juli om in de top 6 te eindigen, daarna wordt er in Polen bepaald wie er naar het WK gaan.

DOTA 2

21 - 24 juli - StarLadder i-League StarSeries Season 2 **$ 300.000**

3 - 13 augustus - The International **>$ 18.000.000**

Het ziet ernaar uit dat er dit jaar op The International weer een record aan prijzengeld wordt verdeeld! Vorig jaar was dat al 18,5 miljoen dollar, dit jaar gaat het er naar alle waarschijnlijkheid overheen. Evil Geniuses was de winnaar van de vorige editie en het team kon per persoon 1,3 miljoen op de rekening bijschrijven. Katsjing!

ROCKET LEAGUE

6 - 7 augustus - Rocket League Championship **$ 55.000**

De beste vier teams van Europa en de beste teams van Noord-Amerika strijden om de eerste echte grote Rocket League titel ooit. Er is onder de winnaars $55.000 te verdienen en het is best mogelijk dat het Nederlandse team 'The Flying Dutchmen' zich kwalificeert!

HEARTHSTONE

12 - 14 augustus - Europa Summer Preliminary **$ 20.000**

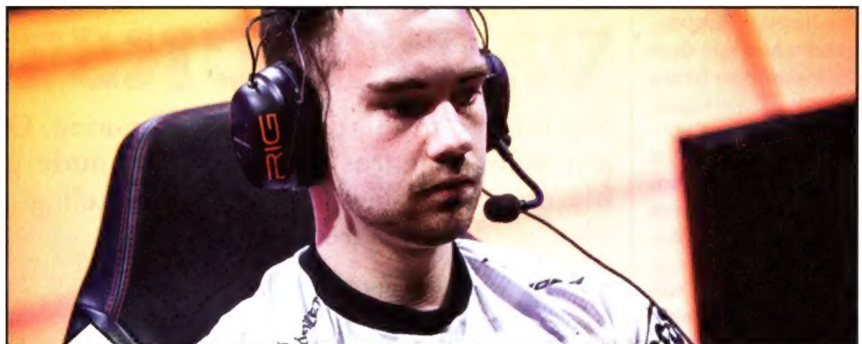
Voor de Wereldkampioenschappen in november hebben we eerst nog de zomerkampioenschappen van Hearthstone, onze Thijs doet natuurlijk ook mee en maakt een grote kans.

STARCRAFT 2:

28 - 31 juli - IEM Seizoen 11 - Shanghai **$ 50.000**

12 - 14 augustus - 2016 WCS Summer Circuit Championship **$ 150.000**

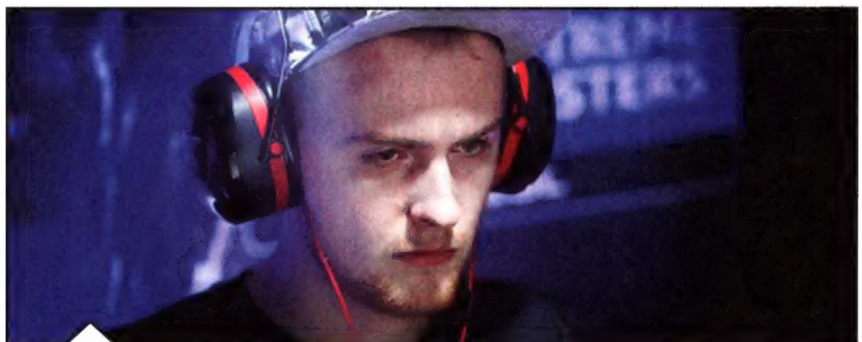
De WCS Summer Circuit Championship is het laatste grote toernooi op weg naar Blizzcon, waar kwalificatie en een aardige geldprijs op het spel staan. De Nederlanders uThermal en Harstem maken grote kans om erbij te zijn.



"We moeten realistisch blijven, want Europese teams zijn de underdogs tegen de Koreanen, maar ik zie veel potentie in G2 en Fnatic om het ver te schoppen en misschien zelfs te winnen op de WK."

League of Legends coach Joey "Youngbuck" Steltenpool denkt dat zijn team dit jaar de Aziatische hegemonie wel eens kan doorbreken.





"Haha, geen idee. Ik ben ook maar uThermal."

Marc 'uThermal'Schlappi, een van de beste Starcraft II spelers van Nederland, reageert op de vraag wanneer hij nou eens een gróót toernooi gaat winnen. Misschien lukt het hem deze maand.

Power Spy



● De E3 is weer afgelopen en dat stemt de Powerspy altijd een beetje somber; er is namelijk geen week in het jaar waarin zoveel gebeurt als tijdens de E3.

● Er is voor de Powerspy dus geen betere plek om te gluren dan in L.A., al had ie liever voor de Playboy gewerkt tijdens de topless weken.

● Het was in de PU-villa dit jaar ook effe topless week, want toen Tjeerd iedereen wakker wilde maken, liep hij Wouter tegen het lijf, die in zijn onderbroek op een crosstrainer stond.

● Het werd gelukkig niet heel ongemakkelijk, want Wouter had z'n koptelefoon op en kon daardoor de schaterlach van Tjeerd niet horen.

● Tjeerd was overigens ook aan het filmen. Mmmm... bij nader inzien was het toch heel ongemakkelijk.

● Behalve de manboobs van Wouter waren er meer ongemakkelijke situaties tijdens de E3. Zo droop de desinteresse van het beeldscherm toen Jamie Foxx en Zac Efron bij EA in beeld kwamen voordat ze Battlefield 1 gingen spelen.

● Snoop Dogg was ook aanwezig, maar daar durfde niemand überhaupt iets tegen te zeggen, getuige de fat djonko die hij ongestoord op kon steken.

● Echt goed ging hij daar niet van spelen overigens, Snoop leek verrast dat er een rechterpookje op de controller zat. Hij gebruikte dat pookje daarom ook maar niet.

● Tijdens de Sony persconferentie zat er een zestigkoppig symfonisch orkest klaar om de avond te voorzien van muzikale ondersteuning. Het schijnt dat Snoop ook daar zat, bij de vijftig blazers.

● Microsoft kondigde een splinternieuwe superconsole aan tijdens hun persconferentie: Project Scorpio, een nieuwe console die VR op hoog niveau aan moet kunnen en vier keer zo snel als de One zou moeten zijn.

Funded! This project was successfully funded on May 6, 2012.

YOGVENTURES!

13,647 backers

$567,665 pledged of $250,000 goal

0 seconds to go

Project by Winterkewl Games LLC, Glendale, CA

First created · 53 backed

Has not connected Facebook

yogscast.com

DE TERUGSLAG VAN KICKSTARTER

Het leek zo mooi, dat Kickstarter-idee. Ontwikkelaars die beloven om nieuwe genres te creëren of oude genres nieuw leven in te blazen, en gamers die de ontwikkeling van die prachtgames op voorhand financieren...

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Alleen jammer dat ontwikkelaars hun beloftes niet altijd na (kunnen) komen. Eén van de meest schrijnende gevallen is Yogventures. Dat moest een open world sandbox adventure game worden. Er was ook al een filmpje dat liet zien hoe het zo ongeveer ging werken. Genoeg om in 2012 ruim een half miljoen dollar op te halen. Helaas volgde in 2014 het nieuws dat de game was gecanceld wegens interne problemen. En volgens de ontwikkelaar was al het geld al uitgegeven.

En zo zijn er wel meer gevalletjes 'jammer dan' uit Kickstarter voortgekomen. Zoals The Stomping Land, Clang, Godus (die zwaar tegenvallende God game van Molyneux waar hij 750.000 voor binnenhaalde) en Ouya (en alle andere microconsoles die de grote jongens wel effe een lesje zouden leren).

Ik heb nog nooit iets gebackt op Kickstarter, maar kan me voorstellen dat veel mensen zich door dit soort niet nagekomen beloftes aardig genaaid voelen.

Mede door het onlangs (dan eindelijk) uitgekomen maar zwaar tegenvallende Mighty No. 9, begin ik stilletjes een beetje te vrezen voor het lot van een paar Kickstarter games waar ik erg naar uitkijk, zoals Bloodstained: Ritual of the Night, Yooka-Laylee, We Happy Few en - uiteraard - Shenmue 3.

Gelukkig heeft Kickstarter ook drie games voortgebracht die ik niet had willen missen: Shovel Knight, Hyper Light Drifter en The Banner Saga. Maar veel meer zou ik er op dit moment niet kunnen noemen.

"Het is niet uitgesloten dat we ooit nog eens een Zelda spin-off maken met Sheik als hoofdrolspeler. Maar in de hoofddelen blijft Link de held."



Shigeru Miyamoto beëindigt definitief de geruchten over Linkle als heldin in de nieuwe Zelda.

"Het draait in deze industrie niet om de verkoopcijfers van de console."



Xbox baas Phil Spencer is een beetje in de war.

OUYA: A New Kind of Video Game Console

by OUYA

63,315 backers

$8,585,197 pledged of $950,000 goal

0 seconds to go

Back This Project



PS4 NEO KOMT NIET IN 2016

Sony was de eerste die zelf de geruchten voedde over een mogelijke PlayStation 4,5 (inmiddels bekend onder de werknaam Neo). Deze krachtigere PlayStation console die onder meer 4K moet gaan ondersteunen, zou nog dit jaar moeten uitkomen, maar de Glazen Bol gelooft daar niets van.

Sony heeft dit najaar z'n handen vol met PlayStation VR en die klus wordt lastig genoeg. Mooie trailers of online streams werken voor traditionele games, maar VR moet je beleven. Sony zal dus hard aan de bak moeten met bussen en demo-studio's om overal in het land gamers de VR zelf te laten ervaren. Tegelijkertijd een nieuwe console in de markt zetten en ook dat verhaal moeten uitleggen, is te veel van het goede.

Zeker nu Microsoft heeft aangekondigd pas eind 2017 met een nieuwe console te komen, heeft Sony nog effe wat tijd om zich te beraden. Wie weet proppen ze dan ook nog effe snel wat extra teraflopjes in die nieuwe PlayStation.





Deze tattoo zal je nog lang heugen...



COMMENTAAR JURJEN

twitter.com/jurjenT

DE Wii U LIJKT DEFINITIEF OPGEGEVEN

Man, wat een vreemde E3 heeft Nintendo achter de rug. Zoals je ongetwijfeld hebt meegekregen, draaide het op de stand van Nintendo allemaal om één game: Breath of the Wild.

Toegegeven, de nieuwe Zelda voor de Wii U ziet er erg mooi uit, maar er is ook een probleem: de game verschijnt pas in 2017. En dan niet alleen voor de Wii U, maar ook voor de NX. Een nieuw Nintendo-systeem, waarop die nieuwe Zelda er ongetwijfeld nóg mooier uitziet.

Stel dat je nog geen Wii U hebt, dan zou Zelda een goede reden zijn om een Wii U te kopen. Maar nu je weet dat de game tegelijk ook, en ongetwijfeld in betere vorm, op de NX verschijnt, komt die reden te vervallen, want dan koop je natuurlijk die NX. Temeer omdat er tijdens de laatste E3 ook helemaal geen nieuwe titels voor de Wii U zijn aangekondigd.

Het was de eerste keer in de geschiedenis van de E3 dat Nintendo - of welke consolefabrikant dan ook - geen enkele nieuwe game voor hun tv-systeem aankondigde! Ook tijdens de programma's van Nintendo Treehouse: Life, die tijdens de E3 werden uitgezonden, werd (los van Zelda) maar één game voor de Wii U besproken: het al eerder aangekondigde Paper Mario: Color Splash. Aan de mobile-game Pokémon Go werd nog meer aandacht besteed.

Ik ben eens naar de site van Nintendo gesurft om te kijken welke gamereleases er nu eigenlijk nog voor de Wii U gepland staan. Onder het kopje 'binnenkort verkrijgbaar' trof ik welgeteld vier titels. Twee ervan heb ik al genoemd: Zelda (sinds wanneer is eind 2017 trouwens binnenkort?) en Paper Mario: Color Splash. De andere twee zijn indiegames Rive en Poncho, die ook voor andere systemen verschijnen.

De Wii U verscheen drie en een half jaar geleden, verloor na een jaartje zo'n beetje alle third-party support, en lijkt nu ook al door Nintendo opgegeven.

"VR is nog niet klaar voor de mainstream markt."



En dat is jullie Wii U nóóit geweest, Reggie Fils Aime



WE MOETEN WEER AAN DE BAK!

In deze PU wordt de E3 zoals altijd weer uitvoerig doorgenomen in een uitgebreide special. Games, roddels, VR, top & flops, etc. leesvoer deluxe dus.

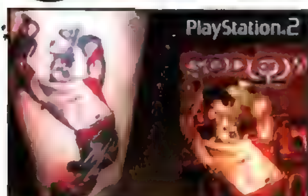
door JJ
twitter.com/GKJJ

De E3 laat echter ook altijd een aantal trends zien voor de komende tijd, en ik vond er volgens mij eentje die weinigen hebben opgemerkt: games lijken namelijk eindelijk weer wat moeilijker te gaan worden.

Volgens mij heeft dit allemaal te maken met het succes van Triple A-games als Bloodborne, The Witcher 3 en Dark Souls 3, en natuurlijk de indiegames. Deze developers hebben de kastanjes uit het vuur gehaald voor de rest van de, vaak meer behoudende publishers. De meerderheid was altijd bang dat te moeilijke games niet zouden verkopen. Dat blijkt dus een misvatting.

Op de E3 merkte ik duidelijk dat developers (eindelijk) weer de opdracht krijgen om het moeilijkheidsniveau omhoog te krikken. De nieuwe God of War (zie screen) speelt opeens vanuit het perspectief en met een besturing die lijkt op die van de games van From Software. De actie in Horizon leek een stuk pittiger dan die van Killzone. En ook bij de presentatie van Dishonored 2 gaf de developer duidelijk aan de lat wat hoger te willen leggen voor de gamer. Dus geloof me, eind 2016 moet je aan de bak!





God of War 4 was de game van de E3, deze tattoo niet die van het jaar



Power Spy



● Hopelijk voor Microsoft verkoopt ie ook vier keer zo goed als de One, dan kunnen ze Sony misschien nog bij gaan benen.

● Mocht dat niet zo zijn, dan zou de Scorpio weleens vier keer zo snel een prijsdrop kunnen krijgen.

● Jan en Tjeerd waren te gast bij Microsoft om de hele line up te spelen onder het genot van ontelbare mini-hamburgertjes, maar werden door de beveiliging geweerd van het Dead Rising 4 gedeelte omdat het 'te gevaarlijk' was.

● Tjeerd en Jan moesten smakelijk lachen om deze grap; blijkbaar had de beveiliging ook gezien dat Tjeerd enge zombies niet trekt. 'No, it comes well good! Dead Rising is not so eng!' verzekerden ze de beveiliger.

● Het was echter geen grap; de Dead Rising consoles stonden namelijk op een platform, en bij een te zware belasting was er instortingsgevaar.

● Vermoedelijk hadden de mannen net iets te veel mini-hamburgertjes op. Of het kan zijn dat de nieuwe Xbox One S wel hele dikke specs heeft. Hahaha. Nee, natuurlijk niet.

● Wouter had voor de E3 een pakketje besteld met nieuwe kleren, dat bezorgd zou worden in onze villa. Nou ja, bezorgd... het pakketje kwam maar niet aan en leek spoorloos.

● Urenlang heeft ie aan de telefoon gezeten met de klantenservice van de Amerikaanse post, en hij werd bozer en bozer op het 'corrupte' land en de beperkte intelligentie van Amerikanen.

● Uiteindelijk slaagde hij er toch in om het pakketje boven water te krijgen en was ie daarna verrassend stil over de Amerikanen... Bleek Wouter het verkeerde adres te hebben opgegeven.

● De Powerspy staat hier niet van te kijken. We hebben het namelijk over dezelfde Wouter die ooit op trip per ongeluk het kaartje van de stripclub gaf waar hij de dag daarvoor was, in plaats van zijn eigen visitekaartje.

Power Spy



● Dezelfde Wouter die onder de douche in zijn hotelkamer in slaap viel en daardoor zijn kamer liet overstromen.

● De PU-crew had tijdens de E3 week ook een dag vrij, maar lang konden ze er niet van genieten. Eindbaas Ed gaf de mannen namelijk de opdracht om GTA-locaties in het echt op te zoeken.

● Eén van die locaties was de iconische LA River, je weet wel, waar de oevers van beton zijn en ook jij ingame ongetwijfeld heerlijke achtervolgingen hebt gehad.

● Het was niet echt de dag van Wouter en Florian, die hadden een foto gemaakt van een compleet andere 'rivier'. Ze stonden namelijk bij Ballona Creek in plaats van de LA River.

● De mannen waren er echter heilig van overtuigd dat het de LA River was. Ook al heeft de Ballona Creek geen oever van beton en is na een avondje pils de pisgoot in het stamcafé van de Powerspy vijf keer zo vol.

● Maar eerlijk is eerlijk, de Powerspy heeft wel zó'n enorme brandslang dat ie altijd met een haspel op z'n rug op stap moet. En da's echt geen opscheppen hoor.

● Als de Powerspy op zou willen scheppen, had ie wel verteld over die dag dat ie honderd weeskinderen uit een brandend huis in de gortdroge woestijn redde... om vervolgens de brand ook nog te blussen met een ferme straal.

● Over speciale apparaten gesproken, Tjeerd deed al weken voor de E3 supergeheimzinnig over een speciaal apparaat dat hij mee zou nemen naar de beurs. Toen hij die 'high-tech gadget' eindelijk tevoorschijn haalde, bleek het te gaan om een universele afstandsbediening.

● Aanvankelijk was het geen groot succes, omdat de lange Fries het ding niet helemaal onder controle had, tot grote pret van Wouter.



twitter.com/janmeijroos

DE TOP 100 BESTE GAMES ALLER TIJDEN

Onze eigen Top 100 Beste Games Aller Tijden special die nu in de winkel ligt, is niet perfect. En dat is maar goed ook.

GAMES TOP 100

76 MEGA MAN X 1993
73 MORTAL KOMBAT II 1993
75 SIMCITY 4 2003
72 FIFA '98: ROAD TO THE WORLD CUP 1997
74 GRAN TURISMO 1998
71 NINJA GAIDEN 2004

Geheimpje: niks is perfect en zeker het leven niet. Al doen die miljoenen blije Facebook posts en perfect gefilterde Instagram plaatjes anders vermoeden. Maar lijstjes maken van de beste films, beste boeken, beste muziek en beste games... dat is één grote imperfectie. Je sluit namelijk altijd kandidaten uit en daarmee stoot je mensen voor het hoofd. Er bestaat geen ultieme, altijd geldende über-lijst, maar met deze Top 100 Beste Games Aller Tijden komen we wel verdomd dicht in de buurt!

De honderd zorgvuldig geselecteerde games die erin prijken, hebben stuk voor stuk impact gehad op de industrie. Ze hebben stuk voor stuk honderdduizenden en in vele gevallen zelfs miljoenen mensen geroerd. Ze hebben allemaal een bepaalde status bereikt, en toch zal niet iedereen zich helemaal in de lijst kunnen vinden.

Een journalist vroeg me bijvoorbeeld waarom we geen freemium games hadden opgenomen en waarom eSports grootheden schitteren door afwezigheid. En ik kwam er zelf achter dat Tomb Raider er niet in staat; die had er wat mij betreft wel bij gemoeten. Maar zo is er altijd wel wat.

Dertig medewerkers van PU, InsideGamer en Gamer.nl hebben gestemd op een zorgvuldig voorgeselecteerde lijst. Daar kwam een voorlopige rangschikking uit en daar is uiteindelijk de Top 100 uit voortgekomen.

Die Top 100 is een prachtig document, een geschiedenisles waar je je hele gamende leven wat aan hebt. Het is een duidende lijst, een heerlijke walk down memory lane; voor de ene gamer een grote aha erlebnis en voor ander een reis met nieuwe ontdekkingen. Maar in ieders ogen perfect zal ie nooit worden. Ik hoop dan ook dat we nog weken, zo niet maanden discussiëren over welke games er wel/niet/misschien in hadden gemoeten. Want eigenlijk is deze Top 100 nooit écht af.

> "We werken momenteel niet aan Until Dawn 2, maar aan andere dingen."



Pete Samuels, Managing Director van Supermassive Games speelt open kaart





Jongens, wat flauw! Maar stiekem best wel leuk En vindingrijk

GEMIST OP E3 2016

We zijn heel wat moois tegengekomen in L.A., maar toch hadden we nog een lijstje met games (tegen beter weten in) dat we daar niet konden afvinken.

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

1) Een nieuwe Red Dead Redemption
Vooraf gonsde het van de geruchten dat de game onthuld/geteased ging worden, maar helaas. Er wordt overigens beweerd dat de game weldegelijk op de Sony persconferentie getoond zou worden, maar dat de presentatie last minute gecanceld werd vanwege de walgelijke moordpartij in Orlando.

2) Beyond Good & Evil 2
De game schijnt nog altijd in ontwikkeling te zijn maar begint steeds meer vaporware karaktertrekjes te vertonen. Dan maar als launchgame voor de NX?

3) Die ene grote verrassing bij Microsoft
Een nieuwe ip, een teaser van Halo 6, een nieuwe Age of Empires... iets. Nu wisten we eigenlijk alles al van tevoren dankzij de aanhoudende lekkage bij Big M.

4) Wolfenstein: The New Order sequel
De mannen en vrouwen van het Zweedse MachineGames zijn alweer een tijdje bezig met iets, en gezien het (bescheiden) succes van Wolfenstein: The New Order en The Old Blood ligt een vervolg voor de hand.

5) Half-Life 3
Misschien dat Valve deze keer dan eindelijk... ach, weet je? Laat maar zitten ook.



Power Spy

twitter.com/GKJJ

VR HEEFT DE TOEKOMST... MAAR HET GAAT NOG WEL EFFE DUREN

Onlangs kon ik mij voor het eerst echt een paar uur, non stop, onderdompelen in de wereld die Virtual Reality heet, met de PlayStation VR. En ik had bij die sessie maar één doel: checken of VR echt een andere spelervaring op zou leveren.

De sleutel, de enige sleutel zelfs, naar succes voor VR is een wezenlijk ander spelervaring. Een echt andere manier van games spelen en beleven. Gebeurt dat niet, dan verwordt VR tot een gimmick en is het snel einde verhaal. Kijk maar naar 3D of de hype rond de motion controls. Even leuk, maar de gameplay veranderde er nauwelijks door, evenals de ervaring die het spelen opleverde. Hoogstens ging je meer zweten van het zwiepen en zwaaien met de Kinect en de Wii-Mote.

Spelervaring, daar draait het dus om. En niet om het prijspeil van VR. Producten als de iPhone, digitale camera of de eerste hd-tv's waren ook reteduur. Maar omdat ze echt iets totaal anders toevoegden aan wat gangbaar was, kocht men het, ongeacht de prijs. Niet iedereen natuurlijk, maar genoeg om een trend te setten, de rest jaloers achterlatend. Zo werkt de markt.

Kunnen we VR straks in het rijtje iPhone, hd-tv zetten? Na mijn eerste uren durf ik daar wel 'ja' op te zeggen. Met de toevoeging dat we daar, door de behoudzucht van de developers, helaas nog wel een jaar of twee op moeten wachten. Maar het begin is er, dat heb ik gezien. Want VR deed bij mij inderdaad iets wat andere games en hardware nog nooit voor elkaar hebben gekregen: ik zat echt ín de game, ik ging er eindelijk in op.

'Ja, duh', zul je zeggen, 'nogal wiedes, dat is precies wat VR doet, je in de game zetten'. Maar ik bedoel dit niet letterlijk. Elk developer probeert je ook op het scherm in een game te plaatsen. Maar er is heel veel inlevingsvermogen en fantasie nodig om dat ook daadwerkelijk tot stand te brengen. En ik voel altijd een zekere afstand tussen mij en de game op dat scherm. Ik ga er nooit echt in op. Daarom deed Wii Sports mij bijvoorbeeld niks. Ik ga niet debiel doen voor de tv, want ik heb geen tennisracket in mijn hand en ik sta niet op dat veld.

Bij VR had ik dat gevoel voor het eerst wel. Door scherm en koptelefoon was ik weg uit de wereld, en kon ik mij honderd procent focussen op waar ik me bevond. Ik beleefde de game niet meer, ik wás het...

Helaas, en daarom mijn toevoeging dat het succes van VR pas over een jaar of twee plaatsvindt, waren die fantasieën vooral nog gimmickachtige spelletjes (racen on wheels, shooter on wheels, koppen met een voetbal). Florian gaf dit in zijn artikel over VR ook al aan. Ik zag nog niet die prachtige werelden waarin ik rustig kon rondzwerven en in alle vrijheid mijn eigen ding kon doen. Maar die werelden komen er wel. Let maar op. En dan, dan gaat het pas echt los. En dus niet als de prijs van de VR zakt.

"Het sleutelwoord naar succes bij sportgames is dat de speler betrokken raakt bij het spel."



Geef ons nou maar gewoon een goede FIFA, Peter Moore



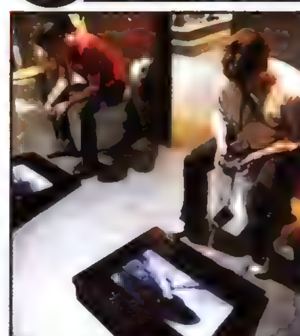
AL HET BEGIN IS MOEILIJK

Grote kans dat jij The Witcher 3 hebt gespeeld. En als je dat nog niet gedaan hebt, schaam je, en haal de game alsnog, want het is gewoon een de beste games van de afgelopen tijd. Period!

Developer CD Project RED is nu dus een big boy... maar dat was niet altijd zo. Check hun 'E3-booth' in 2004.







De ideale gamespot voor Wouter

● Maar na wat opstartproblemen bleek de afstandsbediening een prima bron van vermaak: presentaties liepen in de soep door een TV die ineens 'kapot' ging, en overal verdwenen trailers achter een zwart scherm.

● Voor sommige games was dat ook maar beter; het schijnt zelfs dat Tjeerd een paar bezoekers heeft behoed voor blijvende oogschade bij Zelda.

● De kartelrandjes in die game waren namelijk zo groot dat sommige mensen zich aan het scherm hebben gesneden.

● Bij Steep zag het er ook niet best uit; alle beeldschermen waar je het op kon spelen stonden namelijk op sneeuw.

● Dit jaar werd geen schade gereden in de huurauto's en dat had ongetwijfeld te maken met het feit dat Jan en Tjeerd van de rest geen stuur vast mochten houden.

● Bijna dan, want op de terugweg pakte Florian een ander vliegtuig en dus moest Tjeerd alsnog rijden. Hij ontweek de moeilijke situaties daarna zo vakkundig, dat ie wel vijf afslagen miste.

● Bijrijder Wouter had niets door, die heeft niet voor niets na acht jaar lessen zijn rijbewijs nog niet.

● Misschien moet hij inderdaad maar kappen met paardrijles. Geeft ie in ieder geval ook geen aanwijzingen meer als: 'nu in vol galop over de A1!'

● Op de weg terug naar huis nam Florian nog even de tijd om Chicago te verkennen. Verplicht weliswaar, omdat zijn vlucht dusdanig vertraagd was dat ie moest overnachten in Windy City.

● Daardoor kwam Floor 24 uur later aan in Nederland dan de rest van de crew en dat ontlokte wel een paar flinke krachttermen van de normaal altijd vrolijke lachebek.

● Hij schijnt zelfs 'hé, wat vervelend toch' gezegd te hebben.

● Om die vuilbekkerij een beetje te compenseren, deed ie dat wel met een brede glimlach.

THE LEGEN
BREATH O

In januari 2013 werd ie aangekondigd. En ein-de-lijk hebben Samuel en Jurjen 'm dan gespeeld: de nieuwe Zelda. Als we de mannen mogen geloven, wordt dit niet zomaar een nieuwe Zelda (alsof dat al niet genoeg zou zijn) maar een revolutie!

Samuel en Jurjen WORDEN WILD VAN ZELDA

D OF ZELDA
THE WILD



Op een vrijdagmiddag in 1987 wandelde ik een videotheek binnen. Een videotheek, ja. In het pre-internettijdperk moest je daar naartoe als je porno wilde zien. Maar ik kwam niet voor porno, ik kwam daar om een game te huren. Zoals ik bijna elke week deed.

Ik bracht Castlevania terug en ging met The Legend of Zelda naar huis. Puur gekozen om de gouden hoes, want de naam Zelda was mij volstrekt onbekend. Geen internet, weet je nog. Zelfs de PU bestond toen nog niet.

De dagen die volgden herinner ik mij als een koortsdroom waarin ik de werkelijkheid volledig achter me liet. Dat gekke spel met die gouden hoes was niet langer een game, maar een wereld. Een wereld waarin ik steeds dieper doordrong en steeds weer nieuwe dingen ontdekte.

Na Donkey Kong en Super Mario Bros. werd The Legend of Zelda de derde belevenis die mijn interesse in videogames veranderde in een diep doorleefde liefde.



De derde revolutie

Sinds 1987 heb ik alle Zelda's uitgespeeld. Ik vond ze allemaal geweldig, maar twee ervan heb ik als een ware revolutie beleefd, omdat ze het Zelda-concept opnieuw uitvonden: A Link To The Past en Ocarina of Time. Je kunt lang debatteren over wat nu eigenlijk de beste Zelda's zijn, maar dit waren de twee meest revolutionaire. Alle Zelda games die daarna kwamen, kun je namelijk rubriceren onder 'gebaseerd op A Link to the Past' of 'gebaseerd op Ocarina of Time'. Probeer het maar eens.

Vanuit die achtergrond en gebaseerd op mijn anderhalf uur speeltijd (zes keer de demo van een kwartier) met Breath of the Wild, wil ik mijn mede-Zelda fans nu al blij maken met het volgende nieuws: Breath of the Wild is de derde Zelda-revolutie!

Dat besef drong pas goed tot me door toen ik op een bepaald moment langs de veertien schermen van de andere journalisten liep, en op elk scherm iets anders zag. Net zoals ik zélf steeds heel andere dingen deed, elke keer dat ik de demo speelde.

Bibberen

Drie keer reisde ik naar de besneeuwde bergtoppen in het zuiden. De eerste keer probeerde ik daar via een lange klim te komen, maar daarvoor had ik te weinig stamina (groen rondje dat bij Link verschijnt als je met klimmen of rennen begint). Ik viel dood.

De tweede keer had ik iets slimmer gewandeld en geklommen, maar toen kreeg ik het koud (de thermometer rechts onder in beeld wordt blauw, Link begint te bibberen, na een tijdje verdwijnen je hartjes).

In de demo kon ik Link zo'n lekker warm Quilted Shirt aantrekken, maar als je die niet hebt, kun je Link ook hete pepers voeren (twee minuten bescherming per gebakken peper), een toorts laten dragen die Link warm houdt zolang die brandt, of hem »

domweg vlees, appels en ander voedsel blijven voeren om hartjes aan te vullen. Volgende hindernis: een woest stromende, ijskoude rivier. De eerste keer hakte ik een paar bomen om met een bijl om een brug te vormen (waarbij ik pijlen tegen de drijvende stammen schoot om ze in de juiste positie te dwingen), de tweede keer zeilde ik met een bootje over de rivier (waarbij ik met een Korok Leaf wapperde om wind te maken), de derde keer vloog ik vanaf een bergtop domweg over de rivier met mijn hangglider-achtige kleedje.

Eén procent!

Eenmaal op de hoogste toppen vond ik een Shrine, maar ik had geen zin die te betreden. Er viel in de uitgestrekte wereld gewoon zoveel te doen en te beleven, dat ik liever met Link weer afdaalde naar de grazige gebieden

"De omgeving is geen decor, maar een metgezel, vol verregaande manieren om omgevingsobjecten in je voordeel te gebruiken."

beneden me - uiteraard snowboardend op zijn schild, waarbij ik zelfs tricks kon uitvoeren! Tijdens mijn vierde keer in de demo trok ik naar het oosten, waar het stevig waaide. Ik hakte een bosje om, een takje werd vanwege een windvlaag door een kampvuur geblazen, waardoor het dorre gras in de omgeving begon te branden. Iets verderop bevond zich een grote schedelrots waarin een paar Boboklins hun kamp hadden opgeslagen. Ik schakelde ze uit door een pijl door een oog van



weetje • weetje

Wanneer je ergens een fikkie stookt, zal de warme lucht boven de vlammen stijgen, wat je kunt gebruiken om omhoog te zweven met je kleedje.

weetje • weetje

Nintendo heeft nog niets gezegd over waar Breath of the Wild zich bevindt op de grote Zelda Tijdslijn, maar o.a. de aanwezigheid van de Koroks en de vervallen staat van de Temple of Time insinueren dat de game zich aan het eind van de tijdslijn afspeelt. Ver na Ocarina of Time en Wind Waker, dus!



Traag vlot.

de schedel te schieten, zodat de brandende lamp op de explosieven eronder viel.
Tijdens mijn vijfde keer in de demo benaderde ik ze van bovenaf, en duwde ik een grote steen omlaag om een Boboklin te vernietigen. De zesde keer in de demo deed ik weer heel andere dingen. Zoals wapens stelen van slapende vijanden, op een rotsmonster klimmen, eten bakken in een pannetje en met Links magnetische kracht een wipwap vormen van ijzeren materialen om Link middels een metalen kogel op het andere eind de lucht in te lanceren.
En dat allemaal in een prachtig, weids gebied genaamd The Great Plateau, vol interessante plekjes om te bekijken en sfeervolle details die mee veranderen met het dagnachtsysteem. Volgens Nintendo vertegenwoordigt dit gebied slechts één procent van het totale spel.
De revolutie is hier, dames en heren.

Geen toeval

Ja, we hebben wel vaker grotere spelwerelden gezien en in sommige van die werelden kon je óók lekker je eigen gang gaan. Ik denk dan aan games als Skyrim, Just Cause en Xenoblade Chronicles X. Uiteraard heeft Nintendo bij de ontwikkeling van Breath of the Wild ook goed naar die games gekeken, maar tegelijk biedt deze Zelda veel meer dan die games.
De omgeving is in Breath of the Wild namelijk geen decor, maar een metgezel, vol verregaande manieren om omgevingsobjecten in je voordeel te gebruiken.
Uiteraard heeft de ontwikkelaar 'expres' bepaalde opzetjes in de wereld geplaatst om je bepaalde dingen te laten doen. Het is geen toeval dat je een bijl vindt, precies bij die bomen waarmee je een brug over de rivier kunt vormen. Of dat een grote, verrolbare steen op de rand boven een vijandelijk kamp staat. Maar de gevolgen van je acties zijn absoluut niet scripted. Een steen kan ook de verkeerde kant op rollen. De brug over de rivier kun je letterlijk op duizenden manieren vormen.
De onzichtbare hoofdrolspeler in de nieuwe Zelda is een uitgekiend systeem dat andere onzichtbare systemen van fysica, eigen-

Als je de Flurry Rush op een ijzige ondergrond uitvoert, spreek je ook wel van een McFlurry.

schappen, invloeden en effecten met elkaar verbindt. Het gaat bij lange na niet zo ver als Minecraft, maar toch mag je gerust aan die titel denken om te begrijpen wat ik bedoel.

Wildernislucht

De dwingende, lineaire structuur die met A Link to the Past begon (je móest je oom achterna dat kasteel in) en in Ocarina of Time nog beperkender werd (je móest die verkapte tutorial in dat begindorp helemaal doorlopen) is kundig uit Zelda gesneden. Daarmee is het concept van Zelda ingrijpend veranderd. Het spel roept niet langer 'hier naartoe om verder te komen', maar zegt vriendelijk doch beslist: 'zoek het zelf maar uit'. En dat geeft ademruimte. Frisse wind. Wildernislucht.

Uiteraard had Skyrim ook zo'n mooie open wereld en zijn tevens invloeden van 'open wereld-knutsel-de-prutsel-zoek-het-zelf-maar-uit-games' als Minecraft en Monster Hunter voelbaar. Maar wie denkt dat de makers van Zelda met hun hang naar deze moderne games de grondbeginselen van Zelda hebben verloochend, zit er lelijk naast.

Het is niet voor niks dat ik mijn verhaal begon met die game die ik in 1987 verkoos boven een pornofilm. De eerste Zelda zei zo'n dertig jaar geleden precies dát tegen mij: zoek het zelf maar uit. Wil je naar links? Naar rechts? Toch eerst de grot in? Beginnen met level 5? Het wordt moeilijk, maar het kan. Wat dat betreft is de nieuwe Zelda eerder een terugkeer náár dan een verraad aan de grondbeginselen van het Zelda concept.



Jurjen en ik zijn het zo vaak met elkaar eens dat ik het verfrissend vind wanneer we conflicterende meningen over games hebben. Maar eigenlijk kan ik me slechts twee keer herinneren dat ik het volledig oneens was met een cijfer van Jurjen. Namelijk die van New Super Mario Bros. U (ik vond 'm geweldig, sorry) en recentelijk nog die van Kirby: Planet Robobot (een 54, Jurjen!? Die roze mech kan in een straaljager veranderen! Gold Award, verdomme).

Gezien zijn langlopende, intieme relatie met Nintendo (en het feit dat hij blijkbaar al porno keek toen ik nog dacht dat m'n jongeheer alleen voor plassen was) begrijp ik echter heel goed waarom hij die games zo streng heeft beoordeeld: ze innoveerden (te) weinig. Nu zou het makkelijk zijn om mijn wijzere collega simpelweg een azijnpisser te noemen, maar zijn positieve observaties over de nieuwe Zelda bewijzen dat ook hij nog oprecht kinderlijk enthousiast kan worden van een langlopende IP. Het goede nieuws is dus dat ik het wéér met Jurjen eens ben, want, godallemachtig, Breath of the Wild is inderdaad niets minder dan revolutionair.

Slow-motion

Ik heb het vaker gezegd: Nintendo is op z'n best op de momenten dat ze zich geen fouten kunnen veroorloven. Als een in het nauw gedreven dier laten ze dan pas hun ware kracht zien en durven ze radicale beslissingen te nemen. En het is dát Nintendo dat Breath of the Wild heeft gemaakt; ze hebben in hun zoektocht naar de ultieme avonturengame hard durven breken met conventies en clichés waar de Zelda franchise om bekend staat (zo zit er voor de allereerste keer echte voice-acting in de game).

Nintendo is zo'n bedrijf dat zelden kijkt naar wat de concurrentie doet - wat hen soms siert - maar in dit geval hebben ze zich overduidelijk laten inspireren door de betere games van het afgelopen decennium. Zo is de combat veel technischer en interessanter geworden; je kunt nog steeds als een gek in het wilde weg hakken, maar je kunt deze keer ook geavanceerde moves doen, zoals van een heuvel afspringen, slow-motion triggeren en in de lucht een »



weetje • weetje

Ganon(dorf) zal zeker weer van de partij zijn: in de intro van de game wordt namelijk door een mysterieuze oude man uitgelegd dat Ganon, in zijn Calamity-vorm, bezig is met het verzamelen van energie om volledig terug te keren en Hyrule voorgoed in duisternis te hullen.

weetje • weetje

De Sheikah Slate en de Shrine of Trials zijn gemaakt door de Sheikah stam. Deze stam bestaat uit ninja-achtige krijgers die gezworen hebben de koninklijke familie van Hyrule (waaronder prinses Zelda) te beschermen.



Dat wilde zwijn rent niet weg omdat Link z'n maag knort.



headshot maken met je pijl en boog. Kreeg ik dikke Max Payne-vibes van. De game gaat ook in slow-motion wanneer je op het allerlaatste moment een aanval ontwijkt door een salto naar achteren te doen, waarna je een vernietigende tegenaanval kunt uitvoeren. Zó Bayonetta.

Zelda Souls

Ook kun je vijandelijke aanvallen pareren met je schild op een manier die volledig overgeheveld lijkt te zijn uit Dark Souls. Helemaal prima. Ook erg Dark Souls is het feit dat er meer nadruk is gelegd op het gebruiken van verschillende wapens, mede omdat wapens kunnen breken én elke wapensoort een compleet eigen moveset heeft.

Zo kun je met een speer lekker van een afstandje vijanden prikken, terwijl bijlen een veel kleiner bereik hebben maar wel in een halve cirkel om Link heen slaan (ideaal om meerdere vijanden tegelijk mee te raken). Zwaarden zijn uiteraard lekker gebalanceerd (en geven je de mogelijkheid om de iconische Spin Attack te doen) terwijl knotsen en hamers vrij langzaam zijn, maar qua schade de rest ontstijgen.



weetje • weetje

Je kunt de Wolf Link amiibo (van The Legend of Zelda: Twilight Princess HD) ook in Breath of the Wild gebruiken. Link zal vervolgens door Wolf Link vergezeld worden, die zal helpen met het uitschakelen van vijanden en het vinden van voedsel.

Betekenen al deze wapens het einde van het legendarische Master Sword? Natuurlijk niet, maar het feit dat de game ook qua combat meerdere speelstijlen aanmoedigt, versterkt dat gevoel van ongekende vrijheid waar de game zo hevig op leunt. Dat ik ondanks de diepgang, variatie en pure fun van de combat er echter tóch vaker voor koos om vijanden op strategischere manieren te verslaan, door bijvoorbeeld de omgeving te gebruiken, bewees voor mij hoe hoog de kwaliteit van Breath of the Wild nu al is.

Physics

De grootste 'oh, wow' momenten beleefde ik echter in de Shrines of Trials, wat minidungeons zijn die jouw Sheikah Slate voorzien van nieuwe magische krachten én jou inventieve puzzels laten oplossen. Zo kreeg ik in de eerste Shrine de Magnesis-kracht, waarmee ik metalen balken kon oppakken en bruggen kon bouwen. Ook plette ik een laser schietende vijand, door zo'n balk van grote hoogte op z'n kop te droppen.

Naast mij zag ik hoe een andere journo de balk gebruikte om de vijand het water in te duwen en later hoorde ik van een ander dat hij de balk simpelweg als schild gebruikte tegen de lasers. Ja, het feit dat elke denkbare tactiek niet alleen mogelijk was maar ook gewoon werkte, maakte mij achterlijk gelukkig. Ik denk dat dát het is wat Breath of the Wild voor mij zo speciaal maakt: alles wat in me opkwam om te doen, kon.

> **"Je zult je een legendarische held voelen omdat je deze keer werkelijk zélf de auteur bent van je avontuur."**

Kinetisch

De reden dat het gevoel van vrijheid (en daarbij ook: invloed en macht) zo gigantisch is, komt omdat de mechanics zó goed uitgewerkt zijn dat ze meerdere functies hebben. In oude Zelda games kreeg je vaak toffe items, maar je kon daar meestal maar één ding mee doen. Hier lijken de opties echter eindeloos.

De Magnesis Rune is te gebruiken als wapen, schild én gereedschap, en Jurjen bewees met z'n geïmproviseerde wipwap dat je het zelfs als vervoersmiddel kunt gebruiken.

In een andere Shrine vond ik de Stasis Rune waarmee de tijd voor objecten tijdelijk 'bevroren' kan worden, wat ik gebruikte om ronddraaiende platformen te stoppen. Later kwam ik er echter achter dat als je die stilstaande objecten een klap geeft, de ki-



Op een of andere manier voel je gewoon dat het Links eigen schuld is.



Hoe Link die wand beklimt, daar valt echt geen touw aan vast te knopen.

netische energie in het object 'opgeslagen' wordt tot de Stasis Rune uitwerkt. In simpel Nederlands: je kunt met de Stasis Rune een rollende bal op z'n plek houden, en als je die bal vervolgens een paar keer slaat, dan zal ie wegschieten wanneer de tijd weer ingaat. Al het momentum komt dan namelijk in één keer vrij!

Meteen schetste ik een zooi scenario's in mijn hoofd van hoe ik de Stasis Rune (waarvan ik dus dacht dat ie puur was om platformpuzzels mee op te lossen) ook aanvallend kon gebruiken. Dít is nou wat echte videogamevrijheid is: niet alleen de mogelijkheid om overal naartoe te gaan, maar vooral om te doen wat jij wil, slechts begrensd door je eigen creativiteit.



Obstakels

Het enige dat mij in de weg zat, waren de controls. Een voorbeeld: om te sprinten moet je B (de onderste knop) ingedrukt houden, maar om te springen moet je X (de bovenste) indrukken. Een extreem rare designkeuze, vooral gezien de universeel geaccepteerde besturingsconventie dat de ren- en springknoppen naast elkaar moeten zitten.

Zo wilde ik naar de top van een heuvel rennen, er vanaf springen en in de lucht m'n schild onder m'n voeten plaatsen als een snowboard, maar dat kostte me drie pogingen vanwege de allesbehalve intuïtieve besturing. Om de juiste knoppen en triggers op het goede moment te raken, moest ik uiteindelijk m'n handen ongeveer als een uitgestrekte klauw neerleggen, en dat is niet iets wat ik verwacht van een bedrijf dat normaliter bijna synoniem is aan perfecte controls. Ook hoop ik dat de stamina-meter geupgrade kan worden, want het stoort behoorlijk om na nog geen drie tellen rennen alweer de sprintknop los te moeten laten.

Tenslotte was het soms iets te duidelijk te zien waar de Wii U concessies aan het doen was om die prachtige, gigantische speelwereld te produceren, want de hoeveelheid pop-up was, eh, opvallend. Hopelijk is dat iets wat in ieder geval in de NX-versie van de game verholpen zal zijn.

Meester worden

Omgaan met onconventionele controls is gelukkig slechts een kwestie van gewenning, en technische oneffenheden kijk ik met liefde overheen. Vooral in een game als Breath of the Wild, dat op elk ander vlak dusdanig uitblinkt dat het niet alleen z'n eigen serie zal herdefiniëren maar zeer waarschijnlijk ook een nieuw hoogtepunt van het gehele medium zal worden. The Legend of Zelda heeft namelijk altijd gedraaid om de speler het gevoel te geven dat hij of zij een legendarische held(in) is, maar in vorige games werd dat gevoel behaald door de speler toffe maar redelijk voorspelbare en rigide krachten en voorwerpen te geven. Je was een held, want je had een verzameling bommen, lichtpijlen en zwevende laarzen, enzo. Je was The Hero of Time dankzij je magische ocarina en het legendarische Master Sword.

Breath of the Wild slaagt er echter in om jou een held te laten voelen vanwege de keuzes die jij maakt. Vanwege de creativiteit die jij weet te tonen met de items en in de spelwereld. Vanwege de vechtstijl die jij prefereert, en waarin je uiteindelijk een meester wordt. Je zult je een legendarische held voelen omdat je deze keer werkelijk zélf de auteur bent van je avontuur. Zeggen dat ik blij ben dat Jurjen en ik het daar over eens zijn, is een understatement.



weetje • weetje

Nintendo heeft bevestigd dat er meer dan honderd (!) Shrine of Trials in de uiteindelijke game zullen zitten, naast grotere, traditionelere dungeons.

weetje • weetje

Ondanks de toevoeging van voice-acting zal Link zelf, gedurende de gehele game, een zwijgzame protagonist blijven. Zo-als vanouds, dus.



VERWACHTING SAMUEL & JURJEN:

We zijn het helemaal met elkaar eens: Breath of The Wild wordt een mijlpaal in de Zelda serie!

+ Niets minder dan revolutionair!
+ Alles wat je bedenkt, kan je doen.
+ Hyrule was nog nooit zo groot en onbegrensd.
- Technisch nog niet top (op de Wii U).

ACTIE ADVENTURE
NINTENDO
2017

KULUM

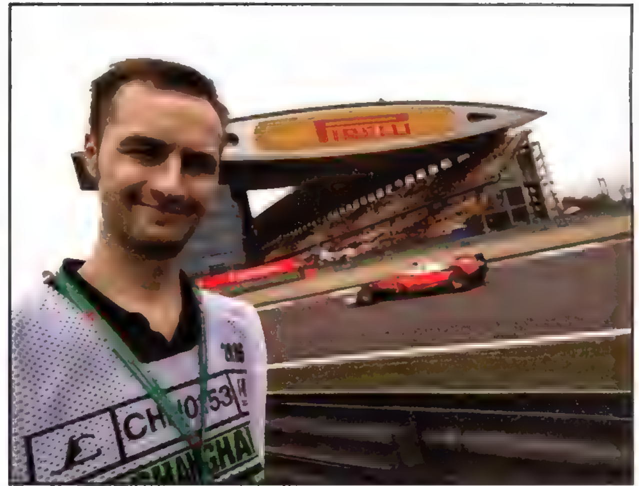


Twitter: @joevanburik

Op reis naar:
Zoveel mogelijk Formule 1 races. Van België tot China.



Speelt:
DiRT Rally, Project CARS en Grand Theft Auto Online.



Joe van Burik wordt zó vaak met onze Florian gespot, dat je er bijna iets van zou gaan denken. Nieuwe racegame te checken? Ze zijn erbij. Snelle auto's te besturen? Reken maar! Dus gaan er geruchten... over wie de nieuwe Stig bij Top Gear wordt. Joe natuurlijk, denkt ie zelf.

GAMEJOURNO

Power Unlimited was vroeger mijn lijfblad - samen met een Formule 1-tijdschrift, dat wel. De verhalen van racegekke Ed en Nintendo specialist Jurjen wisten me altijd het meest te bekoren. En nadat de vijftienjarige Joe tweede werd op het Nederlands kampioenschap Mario Kart (jaja), had ik m'n roeping gevonden: 'iets met games'. Erover schrijven leek het gemakkelijkst. Tot groot ongenoegen van m'n vader, die zelfs letterlijk sprak: 'Oh wee als je eindigt zoals die Tiersma!' Dus. (Hoi pa!)



Via Nintendo fansites werkte ik me op en kwam terecht bij het ter ziele gegane, maar nooit vergeten magazine [N]Gamer. Power Unlimited ging daarop in de ban, want dat was van een andere uitgever en dus opeens de incarnatie van het kwaad... tot beide titels een jaar later doodleuk onder dezelfde uitgever kwamen te vallen. Later voegde ik me bij Gamer.nl en InsideGamer, ook eerst als onderdeel van een tegenpartij, maar inmiddels al jaren onder hetzelfde dak als PU. *One happy family!*

AUTO(SPORT)GEK

De gameliefde begon trouwens met racegames, omdat wachten tot je achttiende om auto's te mogen besturen natuurlijk veel te lang duurde. Maar eenmaal ingevoerd als gamejournalist kon ik ook daarmee aan de slag: leuke auto's testen, mooie reisreportages maken en autocoureurs interviewen.
Dat laatste bleek extra leuk, zeker toen ik jaren terug ene Max Verstappen voor het eerst sprak, die 'best veelbelovend' overkwam. Daarop richtte ik me meer op autosport in het algemeen, waardoor ik tegenwoordig verslag doe van Grands Prix en andere mooie snelheidswedstrijden over de hele wereld - inclusief de Dakar Rally. Het ging zelfs zó ver dat ik m'n racelicentie haalde en zowaar heb geracet op Zandvoort. Duur geintje wel, dus kwam de rallysport om de hoek kijken, waar je met z'n tweeën in de auto zit en dus iets minder kwijt bent. Met tweehonderd over een modderig bergpaadje is sowieso veel gaver dan eindeloos dezelfde rondjes op asfalt. En het lukt best aardig, want onlangs wonnen we onze klasse in een zware Belgische rally.



VERSLAVING

Tussen al dat gerace door, kom ik graag tot rust in GTA Online - uiteraard, ook iets met auto's. Maar met mijn vaste clubje gekke Britten (r/lmukforum represent!) is spelen met virtuele vuurwapens in een grote zandbak ook heerlijk vertier.





VROEM EN RACEMAN

Binnen het wereldje maakte Florian een wat sjofele eerste indruk op me: petje, roken, veel 'vette shit, ouwe!' brullen. Tot ik ontdekte dat ie een Renault Clio RS voor de deur heeft staan, weliswaar verneukt door een veel te zware subwoofer, maar toch. Daarna is een bromance opgebloeid waar Nick en Simon jaloers op kunnen zijn, met dank aan een boel gedeelde perstrips. Zo is er de keer dat we samen Lewis Hamiltons broertje (ook autocoureur) versloegen op de kartbaan, om vervolgens tegen elkaar in formuleauto's te scheuren. Of onze gedeelde wereldprimeur in Parijs, waar we Driveclub voor het eerst met PlayStation VR speelden.
Het meest legendarisch is een trip naar Engeland voor DiRT Rally, die ik door een gebroken voet (door de Dakar Rally) alleen kon maken als Florian me belachelijk vroeg in de ochtend in zijn opgefokte Clio thuis ophaalde, en dat deed ie!
Van tijd tot tijd karten we een potje op een baantje in de buurt, waarna meneer steevast klaagt dat ik door m'n geringe gewicht te veel snelheidsvoordeel heb. Tja, Florian, moet je maar niet zo'n subwoofer boven je riem meetorsen. ✖



FIFA 17

Hoeveel kun je nou eigenlijk veranderen aan een voetbalgame? EA Sports doet dit jaar een dappere poging en stopt een volledig nieuwe modus in FIFA 17. Tjeerd speelde al uitgebreid met het spel en constateert dat ze bij EA op de goede weg zijn.



Ik hoor steeds vaker over gamers die een tweejarige FIFA-cyclus hebben; ze kopen er eentje en de eerstvolgende versie wordt overgeslagen. Het is impliciete kritiek op het gebrek aan echte verandering in de reeks. Maar dit jaar kan deze cyclus voor een aantal gamers wel eens in de war worden geschopt, want er komt een daadwerkelijke gamechanger aan: de story modus The Journey.

The Journey

In deze nieuwe modus speel je met Alex Hunter, een talent van een Premier League club, waarmee je de top moet zien te bereiken. Met alleen talent kom je er natuurlijk niet in de meedogenloze voetbalwereld, je moet er hard voor werken. Net als in de modus Be A Pro, moet je aan opdrachten voldoen en doelen behalen om zo indruk te maken op je manager. Maar ook wat er buiten het veld gebeurt, speelt een grote rol. Zo moet je je tevens manifesteren op het trainingsveld door middel van minigames en zul je daar, net als in de kleedkamer, spelersbus of het kantoor van de manager, rondlopen en gesprekken/confrontaties hebben met bijvoorbeeld je manager en teamgenoten. Dat doe je allemaal zelf, want er is een heel dialoogsysteem in deze modus gestopt. En zo kun je dus kiezen wat je wil zeggen, en of dat nou arrogant is, onderdanig of strijdbaar, het heeft invloed op het verhaal van deze talentvolle speler. Je ziet die keuzevrijheid in allerlei dingen terug: zo kun je ervoor kiezen om je tijdens de trainingen te focussen op vrije trappen, maar wat doe je als je manager je opdraagt aan je conditie te werken? Volg je die orders op of ga je er tegenin met de kans op een conflict? Hoeveel invloed je (voetbal) acties nou écht zullen hebben, is nog wel een beetje onduidelijk. Het lijkt er namelijk op dat het verhaal in hoofdlijnen al vaststaat, en het zou wel jammer zijn als de invloed van je spel en je acties minimaal blijven.

"Door het fysieke spel en de slimmer lopende teamgenoten is het aanvalsspel veel dynamischer en veelzijdiger."

weetje • weetje

De spelers die sowieso uitgebreid gecaptured zijn en terugkomen in The Journey zijn Harry Kane en Eden Hazard. Verder zijn er waarschijnlijk eveneens rollen voor Anthony Martial en Marcus Rashford.

Fysieker

Zoals elk jaar wordt er ook aan de gameplay gesleuteld en in dit geval heeft het vooral invloed op het fysieke deel van het spelletje. Er is speciaal hiervoor een nieuw evenwichtssysteem ontwikkeld, met een algoritme dat uitrekent welke krachten er op de lichamen werken na bijvoorbeeld een schouderduw, een fysiek duel waarbij beide spelers kracht op elkaar uitoefenen, of springend een bal uit de lucht plukken... het wordt allemaal berekend en ziet er nu dus ook een stuk realistischer uit.

Al dat fysieke spel kun je nu elk moment met één knop activeren; of het nou een schouderduw in een sprintduel is, je lichaam ertussen gooien, of een bal aannemen terwijl je met je kont de tegenstander opzoekt... het kan allemaal met RT of R2.

Andere flow

Je merkt doordat je een balletje langer vast kunt houden ook direct een andere grote verandering: de intelligentie van je teamgenoten is we-



derom verhoogt en dat heeft vooral impact op de manier waarop ze vrijlopen. Waar ze voorheen als blinde dwazen naar voren renden als je op L1 of LB drukte, analyseren ze nu de ruimtes op het veld en duiken ze gaten in waar je daadwerkelijk wat aan hebt, of maken ze slimme loopacties.
En nog iets nieuws: als je op R1 of RB drukt, komen de spelers naar de bal toe om zich aan te bieden. Deze veranderingen zorgen voor meer opties in de aanval, en een andere flow van het spel. Waar je in FIFA 16 veel goals om je oren krijgt uit één op één situaties, kwam ik die in FIFA 17 amper tegen en was het aanvalsspel door het fysieke spel en de slimmer lopende teamgenoten veel dynamischer en veelzijdiger.
Er moet echter nog wel wat aan gesleuteld worden. Het gebeurt nu nog te vaak dat je moet wachten op de animatie van de speler voordat die daadwerkelijk de actie uitvoert die je wil zien. Toen ik de game speelde in Parijs, was het spel door de logheid van de spelers extreem traag, twee weken later tijdens de E3 was het gelukkig al een stuk beter. Hopelijk zetten ze die lijn door.



Tegenwoordig zien die voetbalschoenen er heel flitsend uit, maar ik had nog van die poepbruine Reeboks. Ik noemde ze m'n diaReeboks.

Frostbite engine

Een verandering die je niet zult merken in de gameplay, maar wel op het gebied van graphics, is dat FIFA 17 op de Frostbite engine draait, de engine die we ook kennen van games als Battlefield en Star Wars: Battlefront. Een apart ontwikkelteam is al twee jaar bezig om FIFA 17 goed draaiende te krijgen op die engine. Die verandering was vooral nodig omdat de game zich niet meer alleen in het voetbalstadion afspeelt, maar door The Journey ook op andere locaties, zoals bij Alex Hunter thuis, in het vliegtuig, het kantoor van de manager, noem maar op. Positief gevolg is dat er ook een grote stap is gemaakt in de stadions. Zo speelde ik flink wat potjes op Old Trafford (<3) en ik werd meteen verliefd op de manier waarop de avonddamp boven het veld hing, in een vol stadion met de grote schijnwerpers erop; het ademt voetbal en hier merk je echt de meerwaarde van de nieuwe engine.
Ook de spelers hebben een Frostbite metamorfose gehad, echter met wisselend succes. Zo waren de ogen wel sprekender, maar leek het net alsof elke speler in zijn jeugd last heeft gehad van agressieve acné, omdat elke porie, rimpel en litteken onder een vergrootglas lijkt te liggen. En soms is dat zelfs een beetje eng. ★



Zo, hè... door die nieuwe engine herken je Ronaldo nu echt in één oogopslag!


weetje · weetje
De dialogen tijdens The Journey zijn zwaar gebaseerd op de dialogen die we al kennen uit de BioWare titels. Sterker nog, het team van BioWare heeft een adviserende rol bij de ontwikkeling. Want BioWare is ook gewoon EA, natuurlijk.



In de kleedkamer van het Walking Dead team.



VERWACHTING TJEERD:
De story modus is een fantastisch idee, het invoeren van de Frostbite engine is een grote stap voorwaarts en de fysieke gameplay en verbeterde A.I. lijken FIFA goed te doen. Nu maar hopen dat het tempo wat omhoog gaat en ze de rest van de modi niet verneuken.

+ Story modus is een topidee.
+ Fysieker spel.
+ Intelligentere medespelers.
- Wachten op animaties maakt log.

FOOTY
EA CANADA / EA SPORTS
SEPTEMBER 2016

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY
SPIRIT OF JUSTICE



'Games mogen best een goed verhaal hebben, maar 't hoeft absoluut niet', zegt Samuel altijd. Als het om de Ace Attorney games gaat, maakt onze wandelende arcadekast echter graag een uitzondering op deze filosofie.

PREVIEW

3DS

Zelfs een 'gameplay über alles' aanhanger als mijn persoontje kan de charmes van de Ace Attorney reeks niet weerstaan. 'Visual novels', zoals deze, zijn in wezen niet veel meer dan lichtelijk interactieve, geanimeerde stripboeken, maar de Ace Attorney games mengen daar ook nog een flinke hoeveelheid conventies van het point & click adventure doorheen om je tóch de illusie te geven dat jij het echt voor 't zeggen hebt.
Ja, je bent voornamelijk dialoogballonnetjes aan het lezen tijdens deze avonturen (die zich overigens het beste laten omschrijven als 'John Grisham doet gestoorde manga') maar je moet ook getuigen ondervragen, bewijsmateriaal vergelijken met getuigenissen én tegenstrijdigheden aankaarten. Soms mag je zelfs á la Sherlock Holmes en CSI zélf op zoek gaan naar bewijsmateriaal en forensisch aankloten; alles om de onschuld van je cliënten te bewijzen.

"De bekende conventies van de serie krijgen een verse schop in de kloten."

Ace Attorney is onfeilbare logica, messcherpe retorica, kippenvelwaardige emoties, flauwe woordgrapjes, soms zelfs 't paranormale en áltijd gestoorde kapsels. En dit culmineert tot de meest intense en dramatische rechtszaken die je ooit in media gezien hebt.

weetje • weetje
In Japan kon een ieder die de game pre-orderde, gratis een extra rechtszaak/ hoofdstuk downloaden. Of dat hier ook het geval zal zijn, is nog niet bekend.

Seances
Nu snap je waarom ik na vijf delen (en enkele spin-offs) nog steeds met kinderlijk enthousiasme naar nieuw Ace Attorney spul uitkijk. Vooral ook omdat Spirit of Justice, het officiële zesde deel, de bekende conventies van de serie een verse schop in de kloten gaat geven. Zo speelt deze game zich niet (alleen) meer af in een Tokyo-achtige versie van Los Angeles, maar reist onze favoriete advocaat af naar de fictieve (en behoorlijk spirituele) staat Khura'in, waar rechtszaken worden uitgevochten zonder advocaten. Vergelijkbaar met Minority Report beschikken de priesteressen daar namelijk over de mogelijkheid om seances uit te voeren die de laatste momenten van slachtoffers laten zien, wat voor behoorlijk onweerlegbaar bewijsmateriaal zorgt.
Wanneer Phoenix Wright met dit rechtssysteem geconfronteerd wordt en ziet hoe een tiener op het punt staat om veroordeeld te worden voor een moord, besluit hij de jongen toch te representeren en het tegen de aantijgingen van de Khura'inse priesteres en de openbare aanklager op te nemen.





Tja, in tegenstelling tot advocaten, worden rechters nu eenmaal niet per uur betaald... Ze zeggen dan ook weleens: 'een slechte advocaat kan een zaak jaren rekken, een goede advocaat nog langer'.

Tegenstrijdig
In bijna elke Ace Attorney game is een nieuw gameplay-concept aanwezig om tegenstrijdigheden aan te tonen, zoals het vinden van fysieke, pokerachtige 'tells' (Apollo Justice), het benadrukken van conflicterende emoties (Dual Destinies) of het vrij letterlijk ontgrendelen van iemands hart om diegene geheimen te laten opbiechten (Justice For All).
In Spirit of Justice moet Phoenix goed op alle zintuigen letten om de séance-interpretaties van de priesteres onderuit te halen; hierbij moet de speler elk detail van de opnieuw afgespeelde moordscènes bestuderen om de tegenstrijdige elementen te vinden.
Wellicht interessanter is het feit dat dit zesde deel belooft om geen simpel 'moordzaak van de week' vervolg te worden, mede omdat enkele van de rechtszaken direct inhaken op vorige delen én geliefde personages, zoals protegé Apollo Justice, forensisch onderzoeker Ema Skye, medium Maya Fey en zelfs de iconische aanklager Miles Edgeworth. Sterker nog, de eerste indrukken uit Japan claimen dat de game net zoveel om Apollo draait als om Phoenix, en dat de praktijken in Khura'in maar de helft van het volledige verhaal vertellen. Hype!
Nu maar hopen dat ik de komende twee maanden alle Japanse online spoilers kan ontwijken, anders zorg ik hoogstpersoonlijk zélf voor een moordzaak.

weetje • weetje
De game zal ook enkele prachtige, handgetekende anime scènes bevatten. Deze zijn geproduceerd door A-1 Pictures, dezelfde studio die dit jaar in Japan de Ace Attorney anime-serie heeft geproduceerd.



Ik heb zeer slechte ervaringen met advocaten. Volgens mij is de enige reden voor hun bestaan dat makelaars en beurshandelaren dan een beroepsgroep hebben om op neer te kijken.



VERWACHTING SAMUEL:
Spirit of Justice lijkt precies te gaan bieden waar fans al een tijdje om vragen: de vertrouwde, intrigerende moordzaken, maar inclusief genoeg nieuwe elementen om het toch als een evolutie van de franchise te zien.

+ Compleet nieuwe moordzaken en onderzoeksmethodes!
+ Terugkeer van geliefde personages zoals Apollo Justice.
+ Betere 3D graphics, mooie anime cutscenes én voice-acting.
- Kennis van voorgaande delen is vereist om alles eruit te halen.

VISUAL NOVEL / POINT & CLICK ADVENTURE
CAPCOM
SEPTEMBER 2016

VANAF NU WORDT HET... SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



JÜRGEN BÄCKER

Het is alweer vijf jaar geleden dat Jurjen Bakker hier als een bescheiden bakkertje binnenkwam om stage te lopen en z'n afstudeeropdracht te doen. Niet alleen slaagde hij met glans voor z'n studie, ook kreeg hij meteen van ons een baan aangeboden, die hij de afgelopen jaren tot ieders grote tevredenheid invulde.

Natuurlijk hoop je dat een gast die het zó goed doet, net zolang bij ons blijft als Ed, maar er blijken ook mensen te bestaan die iets meer ambitie hebben ;-) Dus toen Jurjen door T-Mobile gevraagd werd om daar de videoafdeling te gaan leiden, besloot hij de leukste baan ter wereld in te ruilen voor een troosteloos bestaan bij een Duits Telekom concern. Natuurlijk krijgt hij daar enorm spijt van, maar als Friezen eenmaal iets in hun kop hebben dan praat je dat er niet meer uit (toch, Tjeerd?).

Dus, Jürgen Bäcker, veel plezier bij die Schnitzelbikkers, maar we beloven je dat wanneer je bij ons terugkomt (nadat je eindelijk wakker bent geworden en hebt ingezien dat je de verkeerde keuze hebt gemaakt) je dan nóg een keer tot Speciale Redacteur van de Maand wordt benoemd.

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"DE MIDDELEEUWEN. DEZE TIJD HEEFT ME VAN KINDS AF AAN AL GEFASCINEERD."



Tjeerd is zeer uitgesproken over zijn favoriete tijdperk.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"DE MIDDELEEUWEN. EEN VRESELIJK SMERIGE TIJD DIE STIJF STOND VAN DE RELIGIE EN WAARIN DE WERELD ECHT EEN PAAR EEUWEN STILSTOND."



JJ is zeer uitgesproken over zijn minst favoriete tijdperk.

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT

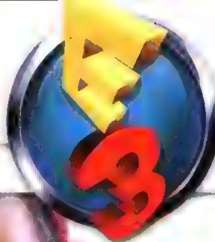


REVIEWS

IN DIT NUMMER

OOK GESPEELD

- DEADLIGHT: DIRECTOR'S CUT
- DUAL CORE
- GHOST 1.0
- ODIN SPHERE LEIFTHRASIR
- STAR OCEAN: INTEGRITY AND FAITHLESSNESS
- THE SIMS 4: DINE OUT/KIDS ROOM STUFF
- THE TECHNOMANCER
- TURMOIL
- UMBRELLA CORPS

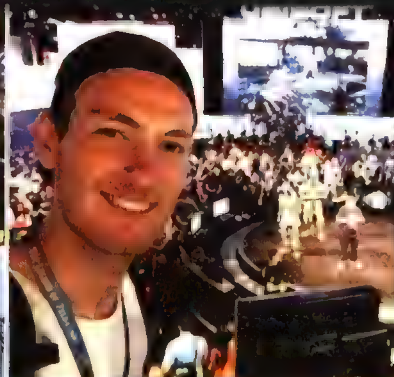


E3 2016

Als we goed geteld hebben was het dit jaar de 22e keer dat de E3 werd georganiseerd, en de 18e keer dat wij er als magazine bij waren. Logisch dus dat we gekozen hebben voor een special van precies 25 pagina's, want zo logisch denken we hier bij PU. Geniet van Superhelden, Magie, Underdogs, Vaste Gasten, Showstelers, Thuisblijvers, VR-games en zelfs Tegenvallers, samengebald in een special van mythische proporties!









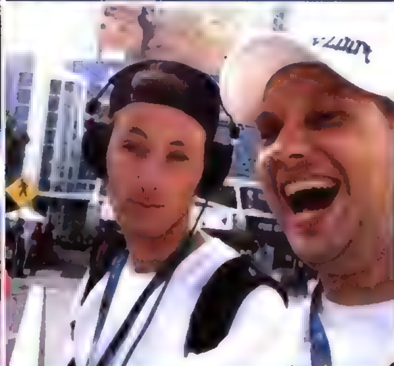














HIERDOOR WERD PU BETOVERD OP DE ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

MAGIE OP



THE LAST GUARDIAN

Vorig jaar herrees The Last Guardian op de E3 als een Phoenix uit z'n as. Dit jaar mocht Jan de sprookjesachtige game dan eindelijk zelf spelen. En ja, dat was magisch.



Dat The Last Guardian een plekje tussen de line-up toebedeeld had gekregen tijdens de PlayStation persconferentie was eigenlijk niet eens het grote nieuws. De game had namelijk vorig jaar al de harten van gamers opnieuw veroverd. Nee, het feit dat er een releasedatum van 25 oktober 2016 werd afgegeven, was veel belangrijker. Na tien moeizame jaren kunnen we dit najaar dan eindelijk met de spirituele opvolger van Ico en Shadow of the Colossus (SotC) gaan spelen. Ik mocht in Los Angeles al effe met de game stoeien en pinkte een traantje van geluk weg.

A BOY AND HIS... PET?

De vraag die natuurlijk op ieders lippen brandt: 'is de game nog wel relevant?'. Ik kan daar volmondig 'JA' op antwoorden, al zeg ik er meteen bij dat eerdergenoemde voorgangers wel je kopje Japanse groene thee moeten zijn. Maar de band die gaandeweg ontstaat tussen het jochie (dat ontvoerd is en niet weet waar hij is) en het prachtige, letterlijk beeldvullende fabeldier Trico is zo gaaf gedaan, dat je er wel door geraakt móet worden.

Feitelijk is TLG een puzzel-platform-adventure maar door de enorme omvang van Trico dwingt de game je anders te denken. Het jochie leidt, als je zijn vertrouwen hebt gewonnen, het beest van A naar B, maar zonder het dier raak je niet op hoger gelegen platformen of kom je vast te zitten.

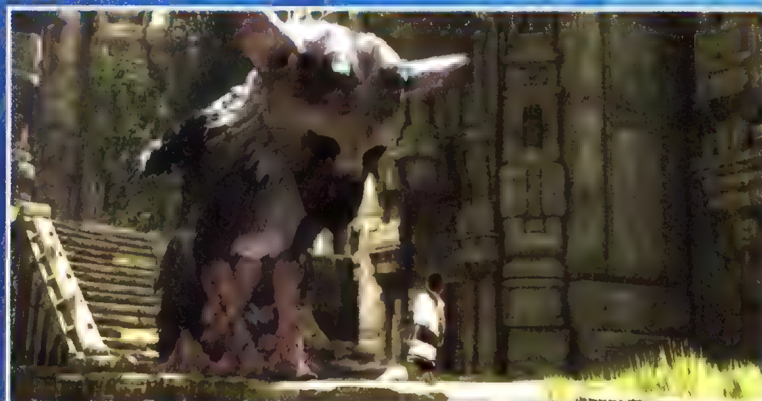
Tijdens mijn speelsessie vond ik een soort spiegelschild. Door daar zonlicht op te laten vallen, kun je het schild als een soort lantaarn gebruiken en op muren en kwetsbare stellages schijnen. Vervolgens zal Trico letterlijk vuur uit zijn ogen laten schieten op die bewuste plek. Het hond-kat-vogeldier is niet alleen enorm aaibaar en een uitermate handig vervoersmiddel, maar ook een reusachtig wapen!

OP DE KOOP TOE

In het begin van het spel zal Trico je nog niet blind volgen. Het is een dier, dus het gaat soms zijn eigen gang, is eigenwijs, speels, wordt moe en krijgt honger. Ik was dan ook geraakt hoe snel ik me aan dat wonderlijke wezen begon te hechten. Zo sprong ik in een groot waterbassin, maar Trico wilde niet volgen. Dropte ik echter wat tonnetjes eten in datzelfde water, dan sprong het beest me wel achterna... een mini-zondvloed tot gevolg.

Noemenswaardig is het beklimmen van het dier zelf. Onmiddellijk roept dit herinneringen aan SotC op; je speelt nu echter een kind dus het klimmen gaat niet zo makkelijk als je in andere games gewend bent. Anders gezegd; de game neemt je veel minder bij de hand, maar dat draagt juist perfect bij aan de emoties die Trico met zijn eigenzinnige gedrag bij jou als speler oproept. En daardoor nam ik de niet enorm strakke controles en soms wat onhandige cameravoering maar wat graag voor lief.







DE E3 2016



BIJNA ZIELIG VOOR MICROSOFT

DE SONY PERSCONFERENTIE

Vorig jaar hield Sony een van zijn beste E3 persconferenties ooit, waarbij er letterlijk tranen over de wangen van gamers liepen vanwege The Last Guardian en de Final Fantasy VII Remake. Dit jaar kon de persconferentie dus alleen maar tegenvallen, maar dat deed het totaal niet. Sony maakte opnieuw gehaktballetjes van Microsoft!



Wat Sony heel goed doet de afgelopen twee jaar is niet te veel focussen op cijfertjes en corporate gelul, maar keihard back to back games showen. Dat het een fantastische show zou worden, verklapte het enorme orkest al, dat klaar zat om muzikale ondersteuning te geven tijdens de presentatie, en toen ze begonnen met de eerste bekende klanken van de God of War franchise, was de hype train officieel onderweg.

MEESTERLIJKE PRESTATIE

Sony begon met de nieuwe God of War, waarin we een oude Kratos inclusief kind zagen, maar hield daarna ook niet op met de vette titels. Days Gone, The Last Guardian, Horizon: Zero Dawn, Detroit, Resident Evil 7, Crash Bandicoot, Spider-Man, een shitload aan PlayStation VR games en als klap op de vuurpijl kwam Hideo Kojima nog even het podium op om zijn nieuwe game, Death Stranding, voor het eerst te laten zien. Sony liet alleen maar games zien die ik zou willen spelen in de toekomst en dat is een meesterlijke prestatie.

PLAYSTATION NEO

De grote afwezige was PlayStation Neo, de nieuwe en verbeterde PlayStation 4 waar al maanden geruchten over de ronde doen. Sony heeft het bestaan van PlayStation Neo intussen bevestigd, maar er was geen enkel spoor van de nieuwe console op de E3. Zeker jammer, maar door al die vette games was er niemand die er heel erg van baalde. Er zit duidelijk nog een hoop rek in de 'oude' PlayStation 4 als we de footage van de aankomende games mogen geloven. Volgens Sony draaien alle geshowde games nog op de oude hardware, waardoor je je überhaupt gaat afvragen waar die PlayStation Neo nou goed voor is.

VER VAN JE BED SHOW

Een minpuntje is dat zo'n beetje alle getoonde games nog lang niet uitkomen. Zeker driekwart van de games gaan 2016 sowieso niet halen en wat dat betreft doet Microsoft het een stuk beter met spellen die al een stuk dichter bij release zijn. Het zou vet zijn als Sony volgend jaar iets meer actuele games kan laten zien, maar het back to back games principe zou iedereen aan moeten houden. Fuck dat gelul, we willen meer games zien! »

VAN DURANGO NAAR SCORPIO

We hadden allemaal verwacht dat Sony als eerste wat van de PlayStation Neo zou laten zien, maar in plaats daarvan was het juist Microsoft dat voorzichtig de eerste info dropte over de opvolger van de Xbox One: Project Scorpio. Verwar Scorpio dan ook niet met de aangekondigde Xbox One Slim versie, want Scorpio wordt een heel stuk krachtiger dan de Xbox One!

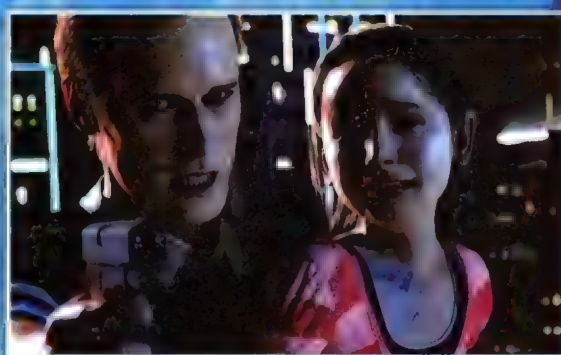
Hoeveel krachtiger weet nog niemand precies, maar volgens Microsoft is Project Scorpio geschikt om games in 4K en 60 frames per seconde af te draaien. Daar heb je hele dikke hardware voor nodig, aangezien zelfs de meest high-end PC's van het moment daar nog steeds moeite mee hebben. Microsoft heeft het volgende laten weten wat betreft de power van Scorpio:

- 8 CPU cores
- 320GB/s memory bandbreedte
- 6 teraflops GPU-power

Dit is lang niet genoeg info om nu al te bepalen hoeveel sneller Scorpio is dan de Xbox One, maar het is in ieder geval een flinke stap voorwaarts. Ik zou zeggen dat deze specs niet goed genoeg zijn voor native 4K gaming in 60fps, maar consoles moet je eigenlijk niet vergelijken met PC's, vanwege de gesloten infrastructuur. Devs trekken uiteindelijk veel meer uit console hardware dan uit PC hardware, dus alles is mogelijk.

Volgens de geruchten wordt Scorpio zelfs een stuk krachtiger dan PlayStation 4 Neo, maar dat is helemaal nog koffiedikkijken. Spannende tijden, dat zeker!









HORIZON: ZERO DAWN



We wisten al dat Guerrilla werkt aan een bijzonder en betoverend project, waar we helaas tot 2017 op moeten wachten, maar dat Horizon: Zero Dawn ook qua gameplay een toppertje wordt, heeft Tjeerd met eigen ogen en vingers ervaren.



De sfeer in Horizon: Zero Dawn kun je bijna vastpakken, zo sterk en prachtig is de wereld die de Amsterdamse studio Guerrilla Games heeft gecreëerd. Ik was tijdens de Sony persconferentie meteen al zo geïntrigeerd door de gameplay en het verhaal, dat ik, toen ze verder gingen met een andere game, hetzelfde gevoel kreeg als toen mijn moeder vroeger met de stofzuiger tijdens een voetbalwedstrijd los ging op de vloerbedekking. Vol irritant, ik wil weten wat er gebeurt, DAMMIT!

JURASSIC PARK

Je speelt met Aloy, een vrouwelijke jager en de enige van haar stam die een soort 'machine-sense' heeft. Ze voelt op een of andere manier aan als er iets mis is met een machine, ze begrijpt de sterktes en zwaktes van de robot-dino's en is erop gebrand om erachter te komen waarom de wereld is zoals ie is en wat er nou precies mis is.

Je ontdekt dat, samen met haar, in een omgeving die een Jurassic Park sfeer ademt, met prachtige mechanische beesten die, ondanks dat ze bestaan uit bouten, printplaten en metaal, eigenlijk geen machines, maar dieren zijn. Ik kan niet wachten totdat ik met Aloy dit mysterie kan ontrafelen!

HOE VANG JE DE MAGIE VAN EEN GAME IN EEN STAND?

Nieuwe games zien en spelen op de E3 is leuk, en wanneer de uitgever in kwestie zijn booth dan ook nog een beetje thematisch aankleedt, is het helemaal genieten. Ook dit jaar sprongen er weer een aantal stands uit.

Zo had 2K een complete jazzclub nagebouwd om Mafia III tot leven te wekken, bestaande uit verschillende verdiepingen en balkons, met een band die heerlijke broeierige muziek uit New Orleans speelde.

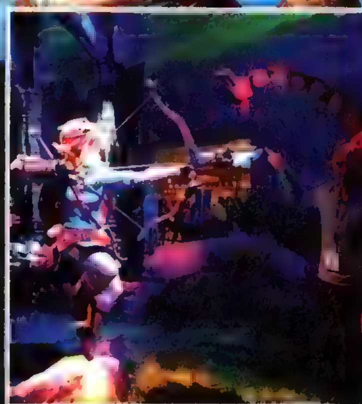


Bethesda liet het nog breder hangen met een gigantische booth waar verschillende franchises tot leven kwamen met behulp van props en poppen die je normaliter alleen in pretparken als Universal Studios en Disneyland verwacht.

De settings van Doom en Quake, alsook het laboratorium van het kersverse Prey, waren tot in de puntjes nagemaakt, waar bij de bezoeker ook meteen een geschiedenislesje kreeg over de games in kwestie.

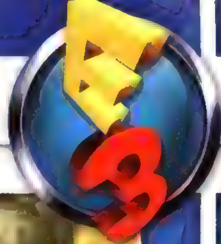
Hoogtepunt bij Bethesda was echter de Dishonored 2 ruimte met vitrines vol nerdyness, interactieve displays, een drie meter hoge birdguard-machine (links) en diverse andere machinerie uit het fantasieprikkelende universum van Arkane Studios.

Meest bijzonder was echter de stand van Nintendo waar ze zo ongeveer heel Hyrule tot leven hadden gewekt. Hier werd het Efteling/pretpark gevoel op max gedraaid en dat begon al bij de rijen voor de stand zelf. Mensen stonden zonder overdrijven soms meer dan vier uur te wachten, en dan moet je natuurlijk als uitgever wel wat te bieden hebben.



Nintendo stelde niet teleur. Eerst gingen bezoekers door een magische gang vol blauw-oplichtende rune-tekens om vervolgens in een presentatieruimte te komen. Daar werd het licht gedimd, volgde een korte presentatie van The Legend of Zelda: Breath of the Wild op een enorm scherm waarna datzelfde scherm als een magische poort openging. Aan de andere kant van de 'poort' was zowaar een deel van Hyrule nagemaakt. In het midden van een groen veld prijkte een grote wachttoren, geflankeerd door een beeld van Link met pijl en boog (boven), diverse mysterieuze vijanden, de varkensachtige baddies die Link bevecht in de gameplay demo's, een enorme borrelende kookpot als bevestiging van het feit dat Link in de game deze keer zijn eigen eten moet maken en natuurlijk demo-units om de game zelf te spelen.

Spelers vingen zo niet enkel een glimp op van de nieuwe Zelda game, ze werden daadwerkelijk in de wereld van Zelda ondergedompeld.





THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

De Nintendo-stand was het magische middelpunt van deze E3. Niet alleen dankzij hun prachtige stand, maar vooral omdat de gameplay van The Legend of Zelda: Breath of the Wild betoverender is dan de... eh, ogen van Bayonetta.



Hier heb je een Wii U controller, daar is de enorme wereld, ga je gang. Normaal gesproken heb ik weinig moeite met zulke instructies vanwege m'n ruime ervaring met het spelen van (open-wereld) games, maar in het geval van Breath of the Wild was het echt effe wennen. Niet in de laatste plaats omdat ik niet genoeg op de Wii U speel om gewend te raken aan het feit dat ze hun A- en X-knoppen op de 'verkeerde plek' hebben zitten, maar vooral omdat deze game zich lekker onderscheidt van de standaard free roaming kudde. Laten we namelijk niet vergeten dat de eigenwijsheid van Nintendo hun grootste goed is.

GESLACHTSLOOS

Link is een beetje een androgyn mannetje. Dat betekent dat hij er niet zozeer mannelijk uitziet, maar ook niet echt vrouwelijk. Een dergelijk ontwerp kan ervoor zorgen dat zowel vrouwelijke als mannelijke spelers zoiets hebben van 'nou, dat ben ik zeker niet!' (kijk maar naar 80 procent van de Final Fantasy mannen), maar deze Link is echt subliem vormgegeven. Z'n ogen, haar, bewegingen en vormen hangen allemaal precies tussen beide geslachten in, op zo'n subtiele manier dat zelfs de grootste seksist weinig te klagen heeft op de meest foute fora.

KOM JEZELF TEGEN

De fantastische looks van Breath of the Wild zijn ook doorgezet in de schilderachtige omgevingen, de eigenaardige vijanden en de schattige beestjes. Het is effe schrikken als je erachter komt dat je zo'n huppelend eekhoorntje kunt doodschieten om vervolgens een eikel als beloning te krijgen, maar dat is allemaal deel van de ontdekkingsreis. Link kan koken, andere kleren aantrekken, craften en klimmen, waardoor de wereld om hem heen honderden mogelijkheden biedt.

Bereid je erop voor om jezelf te verliezen... en hopelijk aan het einde van de reis jezelf weer tegen te komen. ✖



OH, MAMMIE... WAT LEKKER!



Het zal je vast niet ontgaan zijn, de culinaire belevenissen (lees: memorabele vreetfestijnen) van ons E3-team in het gastronomische Los Angeles. Menig voedingsdeskundige zou waarschijnlijk zijn maaginhoud verliezen na het bekijken van onze E3 Journaals, maar mensen, wat was het genieten!

Een etablissement in het bijzonder trok dit jaar wederom onze aandacht. Waar de subtiliteit van het bittertje, zuurtje, het pepertje en het zoetje samenkomen in een cocktail van smaakgenot die zijn weerga niet kent: De Umami Burger.

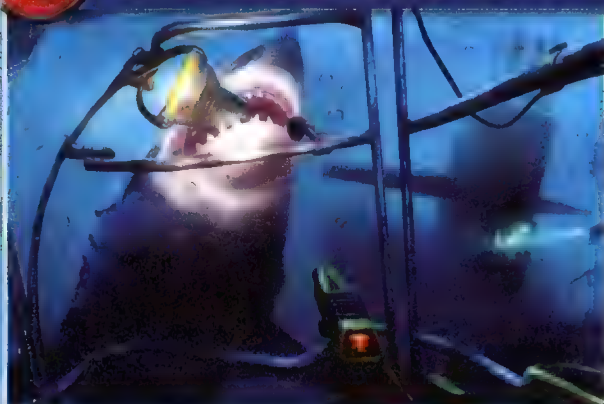
Het schijnt dat deze burgers hun unieke smaak verkrijgen door de weldadige verzorging van de koeien waarvan het vlees geproduceerd wordt. Wat ons betreft zetten ze die koeien in een bad met champagne, die shit is gruwelijk lekker!



VIRTUELE REALITEITEN WAARIN JE

E3 VIRTUAL REAL

5 PLAYSTATION WORLDS





PlayStation VR Worlds is zo'n beetje de eerste 'game' die je straks moet halen voor PlayStation VR. Het is een verzameling van vette demo's, die London Studio heeft gemaakt, en stuk voor stuk aantonen wat er nou zo vet is aan virtual reality. Het zijn er in totaal vijf: London Heist, Into the Deep, VR Luge, Danger Ball en Scavenger's Odyssey.

London Heist heeft zelfs twee verschillende demo's en is toch wel de vetste content in deze verzameling.

Je bent op zoek naar een diamant, maar onderweg ben je flink aan het knallen op bad guys. Zo sta je achter een bureau in een mooi huis alles aan flarden te schieten, maar je stapt op een gegeven moment ook als bijrijder in een auto om op alles te schieten wat beweegt. Spectaculair is een understatement! Into the Deep (zie screen) is ook heel cool. Je staat in een haaienkooi naar de prachtige onderwaterwereld te kijken... en dan gaat er iets gruwelijk fout!

Als je PlayStation Worlds VR aan je vrienden laat zien, zijn ze ogenblikkelijk overtuigd van de power van virtual reality.

4 BATTLEZONE



In Battlezone neem je plaats in een mega futuristische tank en word je getransporteerd naar een battle arena. Je kunt overal naar toe rijden met je tank door het gebruik van een controller, maar ook overal waar je naartoe kijkt, rijd je automatisch heen. Het was effe wennen aan de besturing, maar toen ik daar het gevoel voor kreeg, kwam Battlezone tot leven. Fock, wat is dit cool!

Het is grappig om te zien hoe goed de meest simpele gameconcepten werken in VR. Op een scherm zou dit een super suf spelletje zijn, maar omdat je daadwerkelijk het gevoel krijg in die tank te zitten, is het ineens mindblowing. Aangezien de game is opgebouwd uit allemaal abstracte vormen en felle kleuren heb je het idee een futuristische oorlog te voeren, en je voelt je oppermachtig in die tank.

In waves komen er vijanden op je af, bestaande uit andere tanks, maar ook vliegende robots en ander robot-achtig gespuis. Het begint vrij gemakkelijk, maar na een tijdje ben je in 360 graden om je heen aan het kijken waar ze allemaal vandaan komen en als een malle door de arena aan het scheuren. Ik heb me er ontzettend mee vermaakt, maar het is wel onbegrijpelijk dat er geen multiplayer in zit.



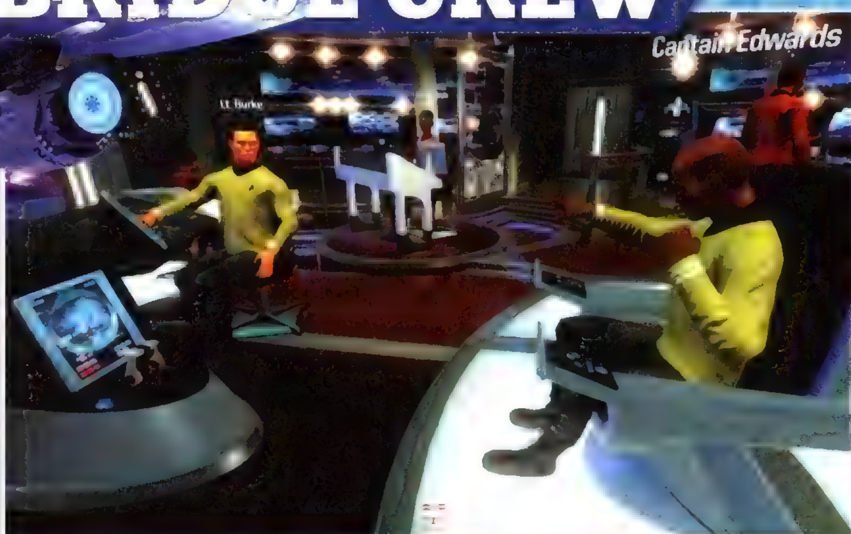
3 STAR TREK: BRIDGE CREW

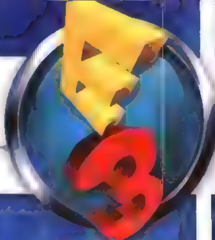


Aangezien ik afgelopen maanden de tijd heb genomen om alle tien de Star Trek-films te bekijken, is m'n Trekkie-niveau momenteel maximaal. Dus was ik redelijk hyped om met behulp van de Oculus plaats te nemen op de brug van een Federation ruimteschip, om precies te zijn achter het paneel van de engineer. Ik gebruikte de nieuwe Oculus Touch controller om mensen ons schip op te beamen en de power te verdelen over onder andere het schild en de motoren, terwijl de kapitein (een echt mens) orders naar mij en twee andere crew-members blafte.

Hoewel er nog veel vragen overblijven over deze game, was het enorm leuk om met z'n vieren te Star Trekken; de controle over de functies van het schip is overtuigend en direct en je komt nergens zonder samen te werken.

Alleen jammer dat ik er geen fuck van zag, aangezien m'n bril niet onder de Oculus headset past.





ITY GAMES TOP 5



2 FARPOINT



Farpoint is een first-person shooter in een Mars-achtige omgeving, waarin je als een malle aan het schieten bent op veel te grote spinnen en andere beesten die je normaal gesproken alleen tegenkomt in je nachtmerries.
In Farpoint word je als een soort übersoldaat gedropt op een vreemde planeet en dien je te overleven. Je hebt een zwaar armor suit aan waardoor je niet zo snel kan lopen, maar dat werkt in VR juist erg goed, anders zou je kotsmisselijk worden.
Je hebt verschillende wapens tot je beschikking en die krijg je ook daadwerkelijk in je handen, want Farpoint wordt niet gespeeld met een controller! Je kan namelijk een echte gun-accessoire gebruiken, die een op een in-game getrackt wordt, en dus zie je alle bewegingen die je in het echt doet ook meteen in je bril. Dit werkt fantastisch en ik was acuut vergeten dat ik eigenlijk in een veel te klein warm hokje zat. Ook het oppakken van nieuwe wapens doe je heel natuurlijk door de gun die je vasthebt in game neer te leggen op de plek waar je een nieuwe gun vindt. Vanaf dat moment zit het wapen in je uitrusting, en om van wapen te wisselen hou je de gun even over je schouder, alsof je hem van je rug pakt. Zo awesome!

1 BATMAN: ARKHAM VR



Nog nooit stond je zo letterlijk in de zwarte, dure laarzen van Batman. In deze killer-app voor de PlayStation VR trek je de Caped Crusader z'n pak aan en test je z'n gadgets, alvorens je in de Batcave afdaalt; een van de meest indrukwekkende Batman-gerelateerde dingen die ik ooit heb mogen aanschouwen!
Daarna begint een zestig minuten durend 'murder mystery' waarin je als Batman moet onderzoeken waarom z'n buddy Nightwing is vermoord. Het knokpartijtje tussen de voormalige Robin en z'n belager dat je moet analyseren in deze demo, is onwijs goed gechoreografeerd en je voelt de kicks bijna langs je neus zoeven!
Onderdompeling is nog een understatement voor deze awesomeness en ik hoop dat Rocksteady er meer van gaat maken dan een uurtje de detective uithangen. Dit moet gewoon een volledige game worden!



OCULUS TOUCH

De Xbox One S en de aankondiging van Xbox Scorpio waren zeker cool, maar de meest indrukwekkende nieuwe hardware op de E3 dit jaar waren de motion controllers voor de Oculus Rift. Oculus is naast het werken aan de VR-headset ook al jaren bezig met het ontwikkelen van motion controllers en eind dit jaar komen ze eindelijk beschikbaar. Ze worden Oculus Touch genoemd en zijn een heel stuk vetter dan de motion controllers van de HTC Vive!
Het grote verschil met de HTC Vive motion controllers is dat Oculus Touch ook je vingers onafhankelijk van elkaar trackt. Je kunt dus letterlijk dingen oppakken, maar je kunt ook iemand een duim omhoog geven, of je middelvinger opsteken. Ik zat in een tech demo tegenover een andere speler en het werkt zo goed dat we elkaar op een gegeven moment alleen maar 'gang signs' aan het geven waren, waar ze op de hoek van de straat in LA jaloers op zouden zijn.
Oculus Touch komt ergens dit jaar nog uit en je krijgt er ook een extra tracking camera bij, waardoor room scaling games, net als bij de HTC Vive, in theorie mogelijk worden. Of dat net zo goed werkt als bij de HTC Vive is nog afwachten, maar de Oculus Touch controllers zelf zijn in ieder geval veel geavanceerder.



BEKENDE FRANCHISES, GEZICHTEN EN SERIES

DE VASTE GAST





CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE

Terwijl de hele wereld haatte op de onthullingstrailer van Call of Duty: Infinite Warfare, was Tjeerd eigenlijk wel blij met wat ie zag. Tijdens de E3 werd er meer getoond, en toen sloeg toch de twijfel toe.



Ik was erg blij met de onthullingstrailer van Infinite Warfare, omdat Infinity Ward de ballen heeft om vól de toekomst in te gaan. Het speelt zich in een tijd af waarin de mens de rest van ons Melkwegstelsel heeft gekoloniseerd en daar zeldzame materialen mijnt. Dat levert bakken met geld op en zo ontstaat er een gesegregeerde maatschappij, waarin de superrijke kolonies zich niet meer zo verbonden voelen met onze Aarde. Er breekt zelfs oorlog uit als ze de Aarde aanvallen, en jij bent een commandant van een groot ruimteslagschip die ervoor moet zorgen dat onze planeet niet ten prooi valt aan deze greedy assholes from space!

BATTLESTAR GALACTICA

Het verhaal lijkt wel lichtelijk gebaseerd op Battlestar Galactica, en als fan van die serie, juich ik deze setting alleen maar toe. Het is dus ook niet zo gek dat zelfs Wouter warm loopt voor deze Call of Duty. Je hebt als commandant van het schip de vrijheid om te kiezen waar je naartoe gaat om huis te houden en dus je eigen missies te kiezen, of dat nou op Aarde, Mars of Venus is.

De missiestructuur is niet meer lineair, maar dat wil niet zeggen dat de verhaallijn afhankelijk is van je keuzes. Ik sprak op de beurs Taylor Kurosaki, schrijver van de singleplayer, en die vertelde mij dat zij vinden dat een game vele malen sterker is als er één krachtig verhaal wordt verteld.

NIET ON-RAILS

Doordat het uitgangspunt je ruimteschip is, speelt







EN VAN DE E3





veel van de actie zich af in de ruimte, of dat nou zwevend in je ruimtepak is, of in een kleine fighter. Toen ik de fighters zag in de trailers, vroeg ik mij vooral af in hoeverre je letterlijk de ruimte krijgt qua besturing, want hoewel het er heel vet uitziet, is het een stuk minder cool als je schip 'on-rails' vliegt en je eigenlijk alleen maar hoeft te richten en te schieten. Het was een pak van mijn hart toen mij meerdere keren werd verzekerd dat je in de dogfights volledige controle krijgt.

IN SPACE, I CAN HEAR YOU SCREAM?

Ondanks deze coole zaken, zat me na alle presentaties en interviews toch iets dwars. Ten eerste had ik wat moeite met al het geluid in de ruimte, er waren explosies, ik hoorde tegenstanders gillen... Kurosaki vertelde mij dat er in de periode dat COD: IW zich afspeelt, een technologie is die met behulp van laserstralen trillingen herkent en dat omzet tot geluid in je helm. Okay, fair enough, daar is het sci-fi voor, en daar sta ik wel voor open. Maar verklaart het de explosies in space? Neh. En waarom heb je een kompas in je ruimtehelm? Ook daar wist ie niet echt een antwoord op.

PACING

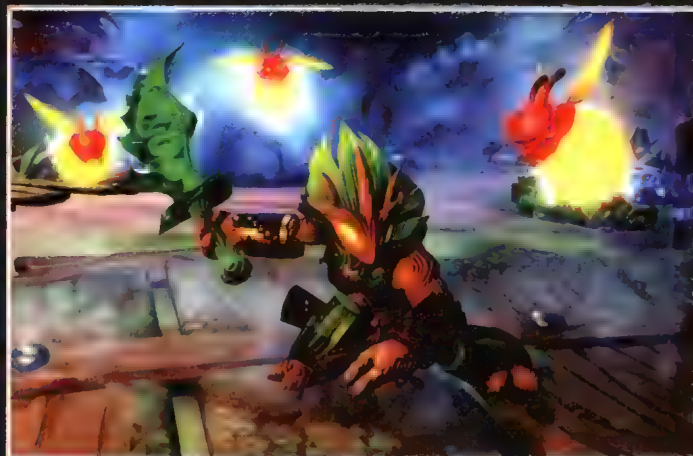
Maar de grootste twijfel kreeg ik toch wel door de gameplay die werd getoond. Alleen maar massaal en groots knallen, alleen maar standje max. Ik word er al een beetje moe van als ik eraan denk. Natuurlijk, zei Kurosaki, pacing is extreem belangrijk, het tempo van de campagne zal echt wel in balans zijn, zonder zacht verliest hard zijn impact.

Ik hoop het man, want als je deze gameplay tegenover die van de Modern Warfare Remaster zet, snap je ineens waarom dat zo'n goeie game was. Pacing.

SKYLANDERS IMAGINATORS

Geen E3 zonder Skylanders en de toys-to-life franchise deed de beurs, verstopt in een peeskamertje weliswaar, dan ook alweer voor de zesde keer aan.

De catch is dit jaar een gigantisch uitgebreide editor. Je kunt je eigen Skylander ontwerpen afhankelijk van het elemental crystal waaraan deze gekoppeld is. En daarna mag je helemaal los. De klasse, de verschillende aanvalsmoves, de armor, de wapens, het stemmetje, geluidseffecten wanneer je Skylander een mep uitdeelt, een ondersteunend muziekje... alles bepaal je zelf. Maar ook het ontwerpen van hoofd, schouders, knie en teen gaat behoorlijk diep. Tot de kleur, grootte en vorm van de ogen aan toe. Neem daarbij de werkelijk honderd miljoen verschillende kleurencombinaties en je bent wel even zoet. Of niet, dan druk je gewoon op auto-create en klaar. Andere leuke nieuwtjes vanaf het Skylanders front: er komt dit najaar een Skylanders cartoon reeks op Netflix en Crash Bandicoot komt als toy beschikbaar voor de nieuwe game. Inclusief zijn signature wervelwind moves en kistjes dynamiet om mee rond te smijten. Nostalgie mensen, nostalgie.



IT'S-A-MIYAMOTO!

Miyamoto, de grote kleine meester, werd vorig jaar door Jurjen gespot, het jaar daarvoor door Wouter en zo kunnen we wel een decennium teruggaan wat betreft Miyamoto-waarnemingen; elk jaar is de man van de partij.

Dit jaar spotte Jan de goedlachse Japanner twee keer heel kort. Een keer bij het business center van Nintendo waar hij, begeleid door een cordon van zenuwachtige PR-medewerkers met blocnotes, net een vergaderzaaltje in werd geduwd, en een keer bij de Horizon-stand op de beursvloer. Jan ging naar buiten en hij ging net naar binnen om Guerrilla's open-wereld action-RPG te spelen. Goed te weten dat Miyamoto zijn goede smaak nog altijd niet verloren heeft.





FINAL FANTASY XV

Tien(!) jaar geleden kregen we voor het eerst beelden te zien van Final Fantasy Versus XIII, de game die later omgedoopt zou worden naar Final Fantasy XV. Florian is nu weer net zo enthousiast als in 2006.



Het was ooit de bedoeling dat er drie games zouden uitkomen in de Fabula Nova Crystallis saga: Final Fantasy XIII, Final Fantasy Versus XIII en Final Fantasy Agito XIII. Uiteindelijk werd Final Fantasy XIII een trilogie, werd Agito Final Fantasy: Type-0 en Versus werd Final Fantasy XV. Daar ben ik best blij om, achteraf.

HAJIME TABATA

Final Fantasy XV heeft nu namelijk helemaal niets meer te maken met de Fabula Nova Crystallis saga en is een op zichzelf staand deel geworden. Het enige dat is overgebleven, is de realistische en volwassen stijl, die Versus eveneens zou krijgen.

De game wordt nu ook gemaakt door Hajime Tabata, de director van Final Fantasy VII: Crisis Core en Final Fantasy: Type-0. Snap je het nog? [nee - Ed]

Het maakt allemaal geen flikker uit, want Final Fantasy XV wordt de beste Final Fantasy game in jaren. Hajime Tabata heeft zijn ziel in deze game gestopt en dat merk je elke keer als de beste man weer wat nieuws laat zien op de E3. Het is zo'n beetje een standaard afspraak geworden de afgelopen jaren, maar toch geniet ik er elke keer weer van.





ACTIEGERICHT

Net als bij Final Fantasy XIV, heeft Square een fantastische draai gegeven aan Final Fantasy XV, waardoor de kwaliteit er weer als vanouds vanaf spat.

Final Fantasy XV is de meest actiegerichte Final Fantasy game ooit en het is voor het eerst dat ik het gevoel heb dat deze game de originele klappers als Final Fantasy VII en X kan gaan overstijgen.

De game heeft nog steeds die typisch Japanse Final Fantasy vibe door de omgevingen, items, vijanden, wapens en characters, maar het heeft allemaal een nieuw jasje gekregen die ook niet-Final Fantasy fans moet aanspreken.

Dit is als nieuwkomer de perfecte game om in de serie te springen, maar ook voor de fans moet dit een meesterlijk nieuw deel worden.

Ik heb het volste vertrouwen in Hajime Tabata, en ik zeg nu alvast dat als dit niet de beste Final Fantasy game in jaren wordt, ik m'n pettencollectie opvreet. Hopelijk komt de game echt in september uit, zoals beloofd, en anders zien we Tabata-San en z'n vriendjes gewoon volgend jaar weer op de E3!

CELEBRITY SPOTTING

Er is maar één plek op de wereld waar je meer celebrities tegenkomt dan op het vliegveld (dit keer spotten we op Schiphol Kevin Strootman) en dat is de E3.

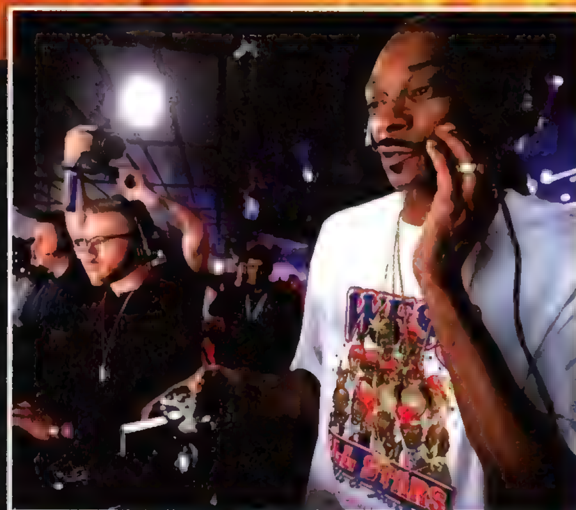
Zo probeerden Snoop Dogg (screen rechts), Zac Effron en Wiz Khalifa enthousiasme op te brengen voor de Battlefield 1 livestream (in sommige gevallen ondanks hun stonede hoofden), en hielp Star Trek-ster LeVar Burton Ubi een handje.

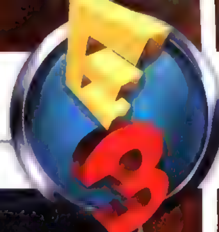


De Zelda booth kende een gestage aanwas van semi-bekende acteurs zoals Jon Heder (Napoleon Dynamite) en op de Gears of War VIP Party waren Robbie Amell (Arrow, The Flash) en Brett Davern (Awkward.) aanwezig.

Bij Ubisoft was Wouter onder de indruk van Liam McIntyre die hij al menig hoofd had zien afhakken in de serie Spartacus en de stem van Marcus Fenix' zoon doet in Gears of War 4.

Tot slot had een van onze Belgische collega's het geluk om Star Trek VR te spelen met niemand minder dan Method Man (screen links). Zulke shit verzin je niet!





PES 2017

Het leek net alsof Konami PES was vergeten, aangezien we nog helemaal niets van de game hadden gehoord. Maar Tjeerd vond ergens in een klein hokje toch een speelbare versie van PES 2017, en verdomd, het was nog goed ook.



Waar FIFA 17 echt wat nieuws gaat toevoegen aan de al gestampte pot, is Konami's PES 2017 nog steeds het oude, vertrouwde PES. Maar dat is niet per definitie slecht...
Want PES 2017 speelt zó lekker! MAN! Het lijkt wel of die game precies aanvoelt wat je wil doen; je hoeft geen knoppencombinaties te onthouden, je hoeft niet te wachten totdat de bal precies goed ligt, of tot een animatie af wordt gemaakt; PES is direct en soepel. Dat is het altijd al geweest, maar het lijkt wel alsof het dit jaar extreem goed klikt. Okay, pin me er niet op vast; ik heb nog maar twee potjes gespeeld, maar het goede gevoel was er direct.

LERENDE A.I.

Het zegt veel dat tijdens de presentatie van de veranderingen in PES er veel werd gesproken over flow en het gevoel van de game. De first touch control is verbeterd, de passing is aangepast (en voelt zo fijn) en er zit nu een adaptive A.I. in de game die je spel analyseert en erop anticipeert.
Maak je bijvoorbeeld veel gebruik van één specifieke speler? Dan krijgt je dubbele dekking. Maar het allerbelangrijkste is dat PES gewoon uitgaat van directe controle. Druk je op de schietknop? Dan schiet je. Als je niet goed getimed is, zal het schot niet perfect zijn, maar je schiet tenminste en je hoeft niet te wachten op bewegingen die afgemaakt moeten worden van de game. En dat is het grootste verschil met FIFA.

GEARS OF WAR 4



Ik vind het nooit zo gepast om binnen je eigen blad te verwijzen naar andere merken, maar deze keer verdient Marcel van onze zustersites Insidegamer.nl & Gamer.nl een dikke pluim. De man voorzag zíjn online preview van Gears 4 van de briljante onderkop 'War Never Chainsaws'. Ere wie ere toekomt en de fijnbesnaarde woordgrap vat exact samen wat GoW4 op Xbox One is én wil zijn: een terugkeer naar het originele donkere, meer benauwende Gears of War (1) op de Xbox 360.
Dat betekent opnieuw cover-based knallen tegen slijmerige, smerige vijanden, het doormidden zagen van diezelfde smeerpijpen, granaatjes werpen in pulserende slijmgaten, van A naar B sprinten en voortdurend van cover veranderen.
Uiteraard ziet de game er een stuk mooier uit op de huidige generatie spelcomputer van Microsoft, maar de vraag is of studio The Coalition inhoudelijk niet iets te veel op safe speelt. Zo gedurfd als Santa Monica Studios God of War opnieuw heeft uitgevonden, zo vertrouwd voelt Gears of War 4. Waarbij dan ook direct dient te worden opgemerkt dat de actie en de strakke besturing een zeer genietbare speelsessie opleverde. Het is fan-service deluxe, een beetje vergelijkbaar als wat J.J Abrahams met Episode VII van Star Wars heeft gedaan. ✖



BOVENMENSELIJKE BAZEN

SUPERHELDEN OP DE E3 2016

Wouter is meerdere jaren op de E3 geweest zonder dat er een cape langs vloog of een spandex broek voorbij stuiterde. Dit jaar was dat wel anders! Hieronder vind je de vijf (super)helden die de meeste indruk op hem maakten.

5 SUPERGIRL [INJUSTICE 2]

Ik sprak op de beurs met een character designer van NetherRealm en die wist me te vertellen dat het elke keer weer een knokpartijtje voor de devs is om een personage in de game te krijgen. Want ja, het universum van DC heeft zóveel characters dat een groot aantal te obscuur is om (ontwikkel)tijd en moeite in te stoppen. Omdat Supergirl nu een tv-serie heeft op CBS (die alleen leuk is als je een ware superhelden-zot bent), mag het nichtje van Kal-El in Injustice 2 wél komen aarskicken. En dat doet ze goed, met niet alleen gejatte moves van haar planeetgenoot Superman, maar onder andere een geheel eigen Character Power (lekker lasers uit haar ogen knallen met heat vision onder de B-knop) en een heerlijke Super Move die waarlijk 'out of this world' is!



4 ATROCITUS [INJUSTICE 2]

Waarom de baas van de Red Lanterns opeens niet meer te obscuur is voor Injustice, geen idee, maar deze bad guy is wel de beste toevoeging van de tot nu toe aangekondigde nieuwe knokkers!
De NetherRealm character designer vertelde me dat Atrocitus ontworpen is door dezelfde persoon die verantwoordelijk is voor hoe Raiden uit Mortal Kombat speelt, en dat merk je! Zo komt zijn Blood Tornado me wel heel bekend voor, maar zijn beste moves heeft hij te danken aan zijn Character Power. Hiermee roept hij de kat Dex-Starr op, en dit beestje kan, al zwevend boven de Red Lantern z'n schouder, onder andere projectielen afvuren en z'n vijand aan stukken krabben met een veel persoonlijkere 'maul'-aanval.



3 BRUCE WAYNE [BATMAN THE TELLTALE SERIES]

Teltalle zat blijkbaar ergens verstopt op de E3, want pas na de beurs bereikten ons geluiden over een demo van hun Batman-epos. Hoe pijnlijk deze misser aan onze kant ook is, gelukkig wordt de vrijgegeven info er niet minder interessant op, want het blijkt dat Bruce Wayne een grotere rol in deze titel zal hebben dan in welke Bats-game ook.
Zo toonde de demonstratie een gala in Wayne Manor die van de rijke Bruce flink wat moeilijke beslissingen vroeg, en waarbij bekende personages zoals Harvey Dent (voordat hij Two-Face wordt) en Carmine Falcone (de grootste gangster in Gotham) belangrijke rollen vertolken.



2 BATMAN [BATMAN: ARKHAM VR]

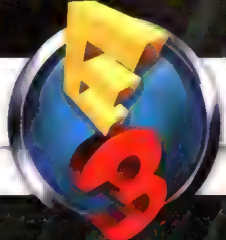
De beste manier om Batman te zijn, was vooralsnog het spelen van een van de third-person Arkham games, maar binnenkort gaat dat veranderen! Met Batman: Arkham VR zet je letterlijk, met je eigen handen, de cowl van Batman op; veel meer 'in-your-face' dan dat wordt het gewoon niet. Dus eigenlijk sta jij op deze nummer 2, want jij gaat straks Batman zijn. For reals.



1 SPIDER-MAN [SPIDER-MAN PS4]

Hij kwam slechts kort voorbij springen tijdens de Sony persconferentie, maar Spinnemans was de brenger van goede berichten: eindelijk gaat een sterstudio zich wagen aan een Spider-Man game!!!!
Ondanks dat de meningen verschillen over het pak dat Spider-Man tijdens de korte trailer droeg, is iedereen unaniem syked over het vooruitzicht van een Insomniac Spidey-game. Ik niet minder, helemaal na het spelen van hun fantastische Sunset Overdrive! ✖





UIT DE KROCHTEN VAN HET CONVENTION CENTRE

DE UNDERDOGS VAN DE E3

AGENTS OF MAYHEM

PC / PS4 / XBOX ONE - 2017



Ik had van tevoren echt nul verwachtingen van Agents of Mayhem, de nieuwe game van de makers van Saints Row, maar speelde een complete missie inclusief bossfight met een grote grijns door. De third-person shooter speelt zich af in hetzelfde universum als SR, maar is compleet anders qua opzet. Ik speelde met een trio aan lekker overdreven stereotype MAYHEM-agenten die het opnemen tegen het kwaadaardige LEGION.

De game is volledig over de top, en zo ook het aangename cel shaded-stijltje. Voordat je paniekerig denkt dat dit de zoveelste competitieve MP-game wordt; dit is een singleplayer-only titel en per missie kies je een squad van drie personages waartussen je met één druk op de knop wisselt. Iedere agent heeft unieke guns en skills die je gaandeweg kan upgraden.

Met Seoul als decor, een overkill aan de kleur paars, een wagonlading foute oneliners en heel veel rechttoe, rechtaan schietactie, is Agents of Mayhem verademend simplistisch. Graddus zou 'm ongetwijfeld tot game van de show hebben gebombardeerd.



FOR HONOR

PC / PS4 / XBOX ONE - 14 februari 2017



Ik wilde vroeger een ridder worden; knokken in een kasteel, tientallen soldaten vellen met een joekel van een zwaard... In For Honor ben je een ridder, of een Samurai, of een Viking, en alles draait om het (zwaard)vechten. Je bent een gast om rekening mee te houden en het gepeupel op het slagveld loopt het liefst met een boog om je heen, voordat je ze met een flinke houw de hersenpan inslaat.

Het vechtsysteem van For Honor is de hoofdrolspeler: zorg ervoor dat je de tegenstander spiegelt om zijn aanval te blokkeren, of dat hij je niet spiegelt terwijl jij je aanval plaatst. Dat is de basis, maar die basis wordt aangevuld met specifieke vechtstijlen, counters, dodgen, worpen, superaanvallen en nog meer. En het werkt heerlijk.

Ik wilde vroeger een ridder worden, en nu kan ik eentje zijn in For Honor.



ABZÛ

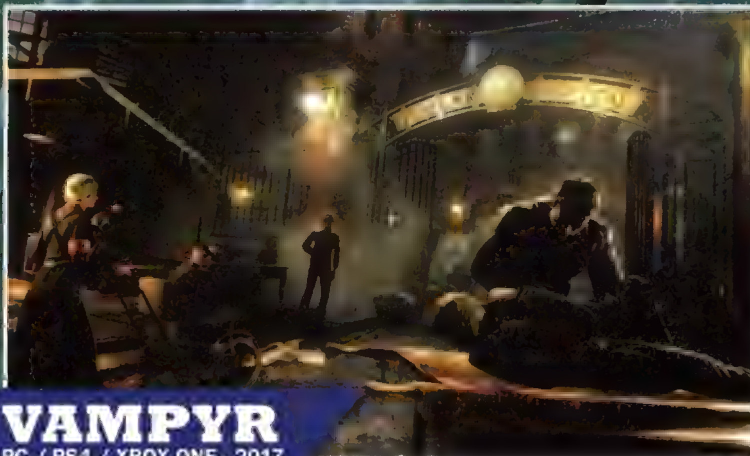
PC / PS4 - 2 augustus 2016



Zo lomp en luid als Agents of Mayhem is, zo verfijnd is Abzû; een sprookjesachtige onderwater-puzzelgame die nog meer indruk maakte dan een jaar geleden. Goed nieuws: de game komt in augustus uit en zal iedereen die fan is van de games Flower en Journey onmiddellijk overrompelen.

Het zwemmen met en langs dolfijnen, reuzeschildpadden, haaien en enorme walvissen voelt zo intuïtief en zen dat ik er helemaal gelukkig van werd. Bovendien maakte ik de sierlijkste sprongen en onderwater-koprollen sinds Ecco the Dolphin. Dat de game er ook nog eens super gestileerd/schilderachtig uitziet, draagt alleen maar bij aan de dromerige sfeer.





VAMPYR

PC / PS4 / XBOX ONE - 2017



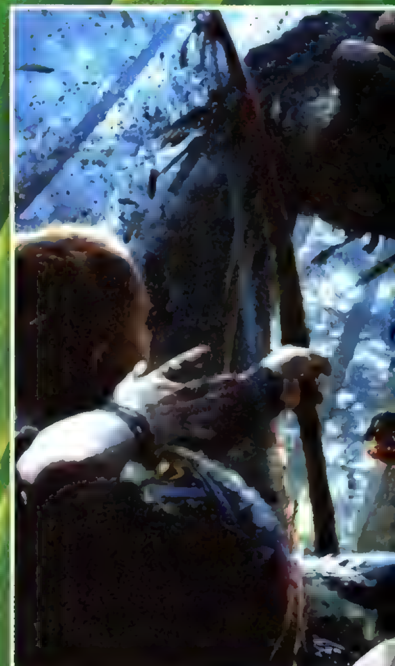
De makers van Life is Strange gooien het over een compleet andere boeg met hun nieuwe game: in Vampyr ben je een dokter die ook een vampier is, en hij heeft de volledige controle over een leefgemeenschap in het Londen van de twintigste eeuw. De bewoners aldaar kan hij namelijk naar eigen voorkeur genezen van een rondwarend virus, óf leegzuigen en dumpen in de goot; beide acties hebben direct of indirect gevolgen voor de 'gezondheid' van de community.

Naast dit ingewikkeld klinkende spelconcept wordt ook nog geknokt en dan moet je tussendoor nog effe het geheim van hoe de vampier is ontstaan oplossen! Het is allemaal nét iets te ambitieus voor deze goedkoop aanvoelende game van Focus Interactive, maar als het waargemaakt wordt... dan zal je mij vol overgave uit nekken zien slurpen! ✖

DEZE GAMES KRIJGEN EEN STICKER VAN PU

DE SHOWSTELERS







GOD OF WAR

Na vier games en diverse handheld spin-offs had Kratos onderhand iedere Griekse God en Titaan wel uit elkaar getrokken of in stukken gehakt. Jan ondervond op de E3 hoe Santa Monica er toch in is geslaagd de Ghost of Sparta opnieuw uit te vinden.

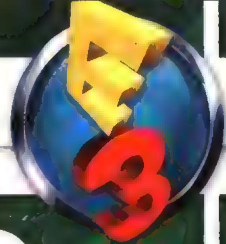


In het Oude Griekenland viel voor Kratos weinig meer te halen en dus wordt deze keer de Noordse mythologie aangedaan. God of War met enkel mooiere graphics in een Scandinavisch jasje was echter te makkelijk geweest, en gelukkig beseften de makers dat ook! De gameplay van de duidelijk ouder geworden Kratos is flink op de schop gegaan. Zo is de vrije camera veel dichter achter Kratos gepositioneerd in plaats van schuin van bovenaf. Daarnaast heeft hij een zoontje die met hem op avontuur gaat. Kratos ziet het als zijn plicht een goede jager annex krijger van hem te maken, maar hij worstelt tegelijkertijd met zijn rol als vader. Wie nu denkt dat de briesende Spartaan opeens een huilebalkje is geworden, heeft het helemaal mis. Met zijn magische bijl hakt hij menig Draga in mootjes en ook beeldvullende Trollen pakt Kratos nog altijd vol overtuiging en brullend aan.

ODIN & THOR?

Je zoon helpt je tijdens confrontaties. Je bedient hem als een sidekick, zodat hij bijvoorbeeld van een afstandje





ERS VAN DE E3



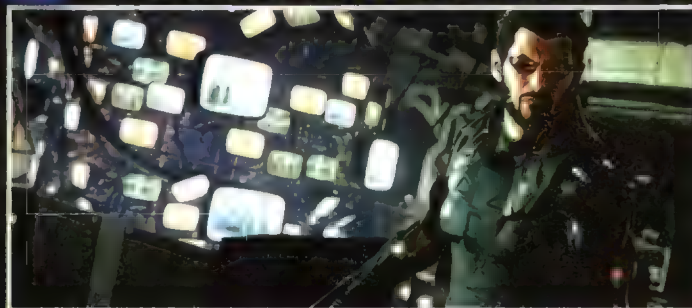
magische pijlen op vijanden afschiet. Je zoon, zijn naam werd bewust nog niet genoemd, is bekend met mythische wezens in het woud, en lijkt eveneens goddelijke of op zijn minst magische krachten te bezitten. Niet voor niets zijn de pijlen die je je kroost laat afvuren omgeven door blauwe, bliksemachtige schichten. Betekent dit dat Kratos zal uitgroeien tot Odin en dat je zoon een piepjonge Thor is? Het is een van de vele theorieën die na de PlayStation persconferentie online rondzoemden.
Wat we in ieder geval naar het rijk der fabelen kunnen verwijzen, is de theorie dat Kratos snel sterft en dat z'n zoon het overneemt. Of dat de zoon snel zal sterven, hetgeen de woede van Kratos ontketent, en dat hij daarna weer op een killer spree gaat. De moeizame band tussen vader en zoon is daarvoor te belangrijk.

HIPSTER KRATOS

Dat God of War er onwaarschijnlijk mooi uitziet, is een mooie bijkomstigheid. Menig journalist dacht dat Sony de game in het geniep op een PlayStation 4.5 alias PlayStation Neo liet draaien. Sterker, een Belgische vakbroeder vroeg het de afgevaardigde van Santa Monica tijdens de behind closed doors sessie op de man af... waarna het kastje onder de tv opengING en de standaard development kit getoond werd. De PS4 horsepower wordt dus optimaal benut om de monsters en de weidsere omgevingen fraai in beeld te brengen. En Kratos zelf is een heuse hedendaagse hipster geworden met zijn epische gezichtsbeharing.

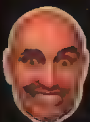


DEUS EX: MANKIND DIVIDED





Gaat Deus Ex: Mankind Divided niet te diep, vraagt Jan zich af? De game zit zo boordevol details, verborgen content, keuzes en routes dat gamers straks misschien niet eens de helft van alles gaan zien.



Het is vooral de neerslachtige sfeer van de nog grimmigere opvolger van Human Revolution die het meeste indruk maakt. Neem de hub-wereld in Praag. Hier wordt direct de toon gezet en is de tweedeling in de maatschappij - mensen zonder én met augmentations - pijnlijk voelbaar.
Werden bionische prothesen in HR nog geprezen, in MD wordt eenieder die ermee is uitgerust met de nek aangekeken, en weggestopt in getto's. Dat zorgt voor verhitte politieke debatten op tv en rellen in de straten.
Als Jensen sta je tussen beide partijen in, met als gevolg dat iedereen je wantrouwt. Je bent ongelofelijk sterk en vaardig door je vele augmentations, maar bijna iedereen kotst je uit. Het is weer eens wat anders dan de Prodent-Witte-Tanden-lachende held uit te hangen.
Grafisch is MD in z'n voordeel 'geaugmenteerd', al maak ik me nog wel een beetje zorgen om de grillige A.I. Hopelijk tackelt Eidos Montreal dat nog voor release. De keuzevrijheid en het verhaal daarentegen lijken alleen maar aan kracht te hebben gewonnen; en dat blijven gelukkig de belangrijkste pijlers van deze game.









SOUTH PARK: THE FRACTURED B

South Park: The Fractured But Whole is niet alleen een showsteler omdat de titel een jaar na de aankondiging nog steeds op de lachspieren werkt (nou ja, op die van Wouter dan), maar ook omdat het allerminst een makkelijk vervolg lijkt te gaan worden.

'Oh, you want civil war, is that what you want?!', zegt Cartman. 'Yeah dude, civil war. Fuck you', antwoordt Stan terwijl hij boos wegloopt. 'I thought civil war wasn't supposed to happen until Phase 3', zegt Craig. Dit is het einde van een discussie over hoe de kids van South Park een eigen superhelden filmfranchise gaan opstarten, eentje waarin hun alter-ego's zoals The Coon en The Human Kite de hoofdrollen spelen. Een gesprek dat zo vol zit met subtiele en lompe grappen, dat het wel héél duidelijk is dat Trey Parker en Matt Stone, de bedenkers van South Park en de schrijvers van deze game, meer dan casual filmkijkers zijn. Want anders bedenk je geen geniale filmtitels zoals Supercraig 3: The Earth EXPLODES gevolgd door Fastpass 2: The Earth is OK Again.

CARTMAN THE COON

Het moge duidelijk zijn: daar waar de eerste South Park RPG, The Stick of Truth, vooral fantasy op de hak neemt, moeten in The Fractured But Whole superhelden eraan geloven. Cartman is The Coon, een dikke Rocket Raccoon met last van smoeldiarree, Kyle heeft een vlieger aan z'n rug vastgemaakt en noemt zichzelf The Human Kite, Stan kan elektrisch gereedschap met z'n gedachten manipuleren en noemt zichzelf Toolshed en Kenny is als Mysterion eigenlijk wel de coolste superheld van Coon & Friends.
Samen met nog meer pauperhelden gaan de South Park-bewoners het opnemen tegen strippers, dronken vaders, boze koks en talkshow hosts, onder andere met behulp van scheten die de 'fabric of time & space' kunnen doorbreken.

DONDERFART

Kijk, qua graphics gaat het vervolg op The Stick of Truth natuurlijk niet veranderen; het is gewoon digitale South Park en daar kan weinig aan getornd worden. Maar de gameplay



DAYS GONE

Days Gone was een van de gloednieuwe IP's die Sony liet zien tijdens de E3 persconferentie. De zombies kwamen zo massaal in beeld dat het leek alsof dit een Dead Rising-achtige game gaat worden, maar volgens Florian heeft Days Gone veel meer diepgang.



Wat doe je als biker wanneer er een vreselijk virus uitbreekt in de wereld, waardoor mensen veranderen in vleesetende zombies? Dan word je een bounty hunter en probeer je te overleven met het kleine beetje resources dat je krijgt en vindt. Dat is in een notendop wat Days Gone is, maar er komt gelukkig heel wat meer bij kijken dan alleen brute wapens maken waarmee je de zombies te lijf kunt gaan.

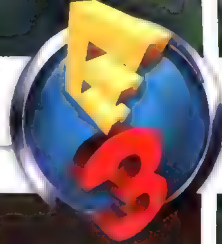
MOTOR RUGZAK

Days Gone speelt zich af in een grote open wereld en je hebt een vette motor tot je beschikking om overal naartoe te scheuren. De motor is als het ware je rugzak waarin je al je gevonden items en wapens kunt bewaren.
Zodra je op een interessante plek komt, pak je het broodnodige uit je motor en kan je te voet op onderzoek gaan. Dit zorgt voor een klein tactisch tintje, aangezien je moet kiezen welke items je meeneemt. Items maken gaat net als in The Last of Us: je moet letterlijk effe gaan zitten, en je bent dan ook net zo kwetsbaar.



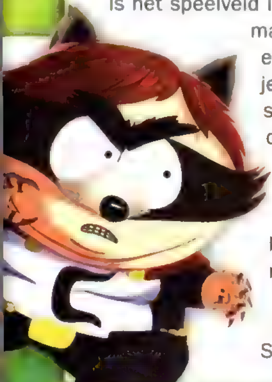
BRAIN DEAD

Overal waar je komt, zitten hordes geïnfecteerden achter je aan en ze rennen nog net zo hard als toen ze nog menselijk waren. Ze zijn echter ook nog steeds zo kwetsbaar als mensen, en dus kan je ze prima te lijf gaan met kogels, granaten en Molotov-cocktails. Je moet er tevens voor zorgen dat je obstakels voor ze neerlegt als ze achter je aan rennen, zodat je iets meer tijd krijgt om je volgende aanval te plannen. Dit komt allemaal zo spectaculair in beeld dat je hart in je keel bonkt.
In Days Gone ben je een stuk minder brain dead aan het spelen dan je zou verwachten. Je hebt maar limited resources en health tot je beschikking en dus moet je nadenken over wat je volgende move wordt, zeker als je bounty zich midden in de madness begeeft. Grafisch blies Days Gone me nog niet helemaal weg, maar de game heeft zeker mijn interesse gewekt.





UT WHOLE



van de turn-based battles heeft een flinke... eh, donderfart in de poeperd geduwd gekregen. Zo is het speelveld in vakjes verdeeld waar je je mannetjes over kan bewegen en waar je, Banner Saga-stijl, je vijanden overheen kan slaan tegen obstakels en andere spelers aan (voor extra schade). Meer vrijheid in tactiek dus. Daarnaast zijn powers heftiger, hebben ze de power over tijd en ruimte middels, you guessed it, de eerdergenoemde superkrachtige ruften. Want South Park blijft South Park.



DISHONORED 2

Dishonored 2 is met geen enkele ander game te vergelijken. Okay, met deel 1 wellicht; maar de Zuid-Europees aandoende setting heeft zó'n andere uitstraling dat het voelt als iets totaal nieuws.



Arkane Studios laat spelers in dit vervolg op de onder kruiwagens lof bedol ven stealth-action game uit 2012, kiezen uit twee personages: of je ondergaat het avontuur als Empress Emily Kaldwin of als haar bodyguard/vader Corvo uit het origineel. Beide hebben unieke moves, wapens en skills en dat maakt het sowieso de moeite waard de game minstens twee keer te spelen. Ik schrijf bewust 'minstens', omdat zelfs met één personage de mogelijkheden om missies te voltooien velerlei zijn: stealth, brute actie, magie en sluwheid zijn allemaal factoren die bepalend blijken voor je unieke speelstijl.

Bovendien beïnvloedt de manier waarop je speelt de uitkomst van het spel, en in sommige gevallen ook het verloop van toekomstige missies. De meeste tijd in Dishonored 2 zal je spenderen in de kustplaats Karnaca waar het verre van pluis is. De gewelddadige en verachtelijke acties van het zittende bewind staan in schril contrast met de zonovergoten en goudgele vibe die over Karnaca hangt. Dat, plus de tientallen nieuwe moves en gadgets, het op papier veel interessantere verhaal en een unieke stijl, maakt dat ik niet kan wachten om weer sluipend op strooptocht te gaan dit najaar.

SEA OF THIEVES

***Al die willen te kaap'ren varen, moeten mannen met baarden zijn.* Tjeerd heeft een baard en voer samen met een stel andere zeeschuimers mee op een piratenschip in Sea of Thieves, en maakte mee hoe simpel plezier kan zijn.**



Het is alsof ik de wereld van Monkey Island ben ingestapt, zonder Guybrush Threepwood, maar met zon, zee, bounty eilanden en heel veel fun. Mijn speelsessie begint op het strand van een eilandje met een paar palmbomen... én een piratenschip dat voor mijn neus voor anker ligt. Mijn teamgenoten zijn allemaal piraten; de een dik met een houten been, de ander dun met een lapje voor zijn oog.

HET KRAAIENNEST IN

Een piraat met een dikke bierbuik heeft het voortouw genomen en het anker gelicht, de rest joelt uit enthousiasme (je kunt op elk moment bier drinken en muziek maken). Ik joel ook, terwijl ik achter ons schip aanzwem: "STOP! STOOOOP! Ik zit er nog niet op!" Als ik eindelijk het schip opklim, laten we de zeilen bollen en varen we de woeste zee op. Ik klim het kraaiennest in en roep aanwijzingen naar de kapitein, die niet kan zien waar we naartoe varen, omdat de zeilen ervoor hangen.





KANON EN ACCORDEON

Een vijandelijk schip doemt op aan de horizon en we schreeuwen naar de kapitein dat ie ons schip moet draaien zodat we de kanonnen kunnen afvuren. Terwijl een van mijn piratenvrienden de accordeon rockt, lossen we salvo na salvo op de tegenstander. Al snel dreigen we te zinken en alle hens moet benedendeks om de gaten te dichten die in onze boeg geschoten zijn. Als dat gepiept is, komen we weer aan dek en tot grote vreugde zien we het schip van de tegenstander met man en muis vergaan. We juichen, joelen en pakken de potten bier er maar weer bij. Wat is het toch fijn om een piraat te zijn! »









DETROIT: BECOME HUMAN

Florian snapt heus dat er wordt gehaat op Quantic Dream games als Heavy Rain en Beyond, maar persoonlijk vindt hij dit soort filmische spellen juist geweldig. Hij kreeg dan ook een gruwelijk nerdgasm bij het zien van hun nieuwe game, Detroit.



David Cage, de main developer van Quantic Dream, heeft al jaren compleet schijt aan wat games zouden moeten zijn. Hij heeft zo zijn eigen idee van games maken, waarbij je grote invloed hebt op het verhaal, door de keuzes die je maakt. Je houdt ervan of je haat het, en ik ben duidelijk een liefhebber.

HUISDIER

Detroit speelt zich af in de nabije toekomst, waarbij de mensheid gebruik kan maken van androids om het leven gemakkelijker te maken. Zie het als een soort hyper modern huisdier, dat een deel van je familie zal worden. Af en toe krijgen de androids echter menselijke gevoelens en daar kunnen de robots niet mee omgaan. Die menselijke gevoelens zijn soms zo overweldigend voor de androids dat ze compleet losslaan en zelfs zelfmoord plegen. Aan jou de taak om te onderzoeken waarom dit gebeurt en of er iets aan gedaan kan worden.

Het toffe is dat je Detroit met zes verschillende androids speelt. In de E3 trailer zagen we al een android die werkt voor de politie, maar ook Kara, de chick uit de eerdere tech demo's van Quantic Dream, zit in de game. Kara heeft duidelijk menselijke gevoelens, maar hoe dat met de andere androids zit, is nog niet bekend.

In de demo behind closed doors kreeg ik de scène uit de trailer nogmaals te zien, maar dan met een compleet andere uitkomst. Dit wordt wederom, net als in Heavy Rain en Beyond, de kracht van Detroit.

PURE PANIEK

In de trailer zie je hoe een android totaal flipt en dreigt een klein meisje van een balkon af te gooien. In de gameplay footage die geshowed werd, deed David Cage een poging om het tot een goed einde te brengen door meteen het balkon op te gaan en de android proberen om te lullen. Je hebt echter maar weinig info over de android en dus gaat het gruwelijk fout. Hij springt van het gebouw af







FORZA HORIZON 3

De laatste paar jaar flikte Microsoft het 'om-en-om geintje' met Forza. Het ene jaar kwam er een nieuwe realistische Forza, het jaar daarna een nieuwe Forza Horizon. Die laatste is dit jaar weer aan de beurt, en het is voor het eerst dat Florian enthousiaster wordt van Horizon, dan van de 'normale' Forza.



De Forza Horizon games waren altijd een leuke spin-off, maar ze overstegen de kwaliteit van de Forza games nooit. Forza Horizon was dan ook meer een leuk tussendoortje, waarin je in een arcade setting kon genieten van de brute bolides van Forza met een dikke knipoog door het belachelijk spectaculaire Horizon Festival.

Dit jaar is het echter voor het eerst dat ik het idee heb dat de Horizon developers het zat zijn om maar steeds het ondergeschoven kindje te zijn, want Forza Horizon 3 wordt fantastisch.

HDR-COMPATIBLE

Forza Horizon 3 speelt zich af in Australië, waardoor de omgevingen afwisselender zijn dan ooit. Zo'n beetje alle soorten races op alle soorten ondergrond zijn aanwezig, inclusief strandraces, en het komt allemaal prachtig in beeld. De Forza Horizon games zagen er altijd al prima uit, maar er is duidelijk nog een schepje bovenop gedaan. Dit wordt sowieso een van de eerste HDR-compatible games op de Xbox One en het ziet er meesterlijk uit. Het contrast en de kleuren knallen uit het scherm, niet normaal.

Het racen voelt vertrouwd en zowel de noobs als professionele gamers zullen hier plezier aan beleven. Het is nog steeds pick up and play, maar er is wat meer diepgang gestopt in de physics en de manier waarop de auto's zich laten besturen.

Wat mij betreft hebben ze met deel 3 de perfecte gulden middenweg gevonden wat betreft arcade/sim besturing, maar



E3 SHOWSTELERS ✕ E3 2016





met het meisje in z'n hand en ze zijn allebei dood. Game over bestaat niet, maar dit is duidelijk niet de juiste manier.
In een andere playthrough gingen we eerst flink wat research doen in het appartement, waardoor we ontdekten dat de android vervangen zal gaan worden door een nieuw model. De android kwam hier achter en er ging een knop bij hem om. Hij voelde zich als deel van de familie, maar nu zou hij bij het oud vuil gezet worden. Hij schoot zijn baas door het hoofd en is met het meisje op de rand van de afgrond gaan staan, uit pure paniek.

EMOTIONEEL

Nu je dit weet, kan je een heel andere draai aan het gesprek geven en de android ervan proberen te overtuigen dat het allemaal niet zo erg is als hij denkt. Zo kom je bijvoorbeeld met het voorstel om hem een upgrade te geven, zodat hij nog jaren mee kan. Het is allemaal zo emotioneel beladen dat ik er kippenvel van kreeg.
Detroit wordt zeker niet voor iedereen, maar de gamers die kunnen genieten van dit soort filmische games, hebben zeker iets om naar uit te kijken.





als het te lastig voor je is, kan je altijd nog de terugspoel functie gebruiken.

OPDRACHTEN UITVOEREN

Het leuke is dat het met Forza Horizon 3 niet per se gaat om als eerste over de finish te knallen, want ook onderweg kan je door bepaalde opdrachten uit te voeren, punten verdienen voor het klassement. Het boeit dus niet heel erg als je achteraan rijdt; dan gaat je focus meer liggen op zo spectaculair mogelijk rijden. Het zit allemaal zo goed in elkaar dat de PlayStation gamers oprecht jaloers mogen worden op deze topper. Mocht je niet op vakantie gaan dit jaar, ga dan lekker naar Australië in Forza Horizon 3!





WATCH DOGS 2

De eerste Watch Dogs was niet slecht, maar wist de hooggespannen verwachtingen niet helemaal waar te maken. Tjeerd concludeert uit de Watch Dogs 2 demo dat ze bij Ubisoft wel degelijk luisteren naar kritiek.



Ook al was Watch Dogs niet de game waar we op gehoopt hadden; het concept was wel tof en ook een van de belangrijkste redenen waarom de game überhaupt gehyped werd. Ubisoft heeft na de matige ontvangst echter niet opgegeven en bewandelt met Watch Dogs 2 een ander pad, met een andere protagonist, stad en een compleet andere vibe.

SAN FRANCISCO

Als je Watch Dogs 2 speelt, heb je dan ook totaal niet het idee dat je een vervolg speelt, maar meer een reboot, die zich bedient van een compleet andere stijl dan het eerste deel. Ten eerste komt dat omdat het zich afspeelt in het zonnige San Francisco, een prachtige stad waar je met plezier rondwandelt. Ten tweede komt het doordat je niet speelt met een doorsnee gast, maar met de kleurrijke Marcus Holloway, die deel uitmaakt van een groep hackers.

HACKERS COMMUNITY

Ubisoft heeft veel research gedaan naar de hackers community en probeert dat in de game terug te laten komen, met veel meme's en toepasselijk artwork. Als de acties van Marcus indruk maken op deze community, vergaar je een schare volgers, die je weer kunnen helpen bij je volgende opdracht. Dat betekent ook dat het notoriety-systeem weg is, en je dus geen 'me against the world'-gevoel meer hebt.

LICHTE ZOMERJAS

Door de lichtere vibe lijkt het net alsof de game uit zijn stoffige winterjas is gekropen en een zomerjackie heeft aangetrokken; alles fleurt ervan op. Je krijgt zin om de wereld te verkennen (het rijden is godzijdank verbeterd) en de dialogen bevatten veel meer humor en geloofwaardige gesprekken.
Toch is niet alles perfect, want de A.I. was in de demo om te janken. Ik heb zelden bouwvakkers gezien die zwijgzaam toekijken terwijl hun collega wordt bewerkt met een taser, en geen enkele poging doen om te voorkomen dat hen hetzelfde lot ten deel valt. Hebben ze toch nog wat om aan te werken tot 15 november. ✖





HET WAS NIET HELEMÁÁL EEN POLYGONEN-PARTY

DE TEGENVALLERS



GHOST RECON: WILDLANDS

Het klinkt fantastisch; een geheim elite squad dat in een open wereld een drugskartel probeert te ontregelen. In co-op ook nog. Ghost Recon: Wildlands had volgens Tjeerd dan ook fantastisch geweest... áls het maar iets had overgelaten van de tactische gameplay en realisme uit de vorige delen.



Wildlands speelt zich af in Bolivia, en dat land heeft blijkbaar super gevarieerde omgevingen (ik wist het niet), want het bestaat niet alleen uit dorre woestijnachtige gebieden, maar ook uit bosrijke omgevingen en zelfs sneeuwvlakten. Er is dus genoeg variatie op het gebied van gebieden (...), maar het was toch wel leuk geweest als dat ook voor de gameplay had gegolden.

GO YOUR OWN WAY

Je kunt Wildlands spelen op je eigen manier, in je eigen volgorde, alleen met A.I., of met je vrienden in co-op. Je kunt dus alle missies kiezen op het moment dat je ze wil spelen; natuurlijk zal het niet altijd even makkelijk zijn, maar het kan.

Je kunt met je teamgenoten een jeep kapen en naar de vijandelijke basis rijden, of met de helikopter naar de andere kant van de wereld vliegen om je squad te laten skydiven en een missie uit te voeren. Het maakt daarbij ook niet uit of je het overdag of 's nachts doet.

Al die opties klinken awesome en veelbelovend, echter, er is dus een maar...

MAINSTREET

Tijdens de uitgebreide gameplaydemo die ik op de E3 speelde, kon ik samen met mijn teamgenoten dezelfde missie op verschillende manieren spelen. Helaas verschilden die manieren niet echt van elkaar.

Ga je voor stealth? Het kan, maar als er ook maar iets 'onstealtherigs' gebeurt - en die kans is met een team van vier best aanzienlijk -, ontaardt het altijd in een ratelend machinegeweer gevecht. Dat is ook niet erg, want je bent best goed in het ontvangen van kogels, ook al zoiets geks in Ghost Recon.

Je krijgt daarnaast weinig beloning voor het voorzichtig aanpakken en bovendien zijn de middelen die je hebt om er een echte special ops missie van te maken wel heel summier.

Zo benut Wildlands niet het unieke tactische en realistische haakje die z'n voorgangers wel hadden en gaat de serie het overbevolkte mainstreet op. Jammer.

MASSALE TELEURSTELLING

De aanloop naar de release van Mass Effect: Andromeda zal vóór menig gamer een bijna kinderlijke drang naar aftellen initiëren. Een beetje zoals het afkruisen van de dagen op een kalender in aanloop naar je tiende verjaardag, tot je eindelijk die nieuwe SNES-game in je armen kon sluiten.

Het was al bekend dat Andromeda niet speelbaar zou zijn op de E3 dit jaar, maar BioWare zou vast en zeker wel wat meer dan alleen een trailer showen dit ja.. FuckfuckfuckfuckFUCK! Een trailer.

Toegegeven: de beelden zijn van een bijzondere schoonheid, laten goed zien hoe immens de schaal van Andromeda gaat zijn en geven een wat meer in-dept kijkje op het verhaal en de gameplay. BioWare belooft ons de vetste, grootste, meest meeslepende Mass Effect tot nu toe. Eentje die de kracht van de huidige consolegeneratie tot het uiterste drijft. Maar ehiiiiiit, wat duurt dat wachten lang!





DISHONORED IS GEEN FALLOUT

Vorig jaar hield Bethesda voor 't eerst een eigen E3 persconferentie. Dat deden ze omdat ze iedereen konden verrassen met Fallout 4, dat ook nog eens al een paar maandjes later in de winkels zou liggen. Fallout 4 kon zo'n persconferentie wel dragen, maar dat kunnen we toch niet zeggen van Dishonored 2.



De Bethesda persconferentie van 2016 kende wat problemen. Ten eerste de zitplaatsen. Ik waande me meteen weer in de vliegtuig sferen, want die klapstoeltjes in het theater waren gruwelijk krap. Je kon met geen mogelijkheid lekker zitten en dan duurt twee uur naar een presentatie kijken tergend lang.

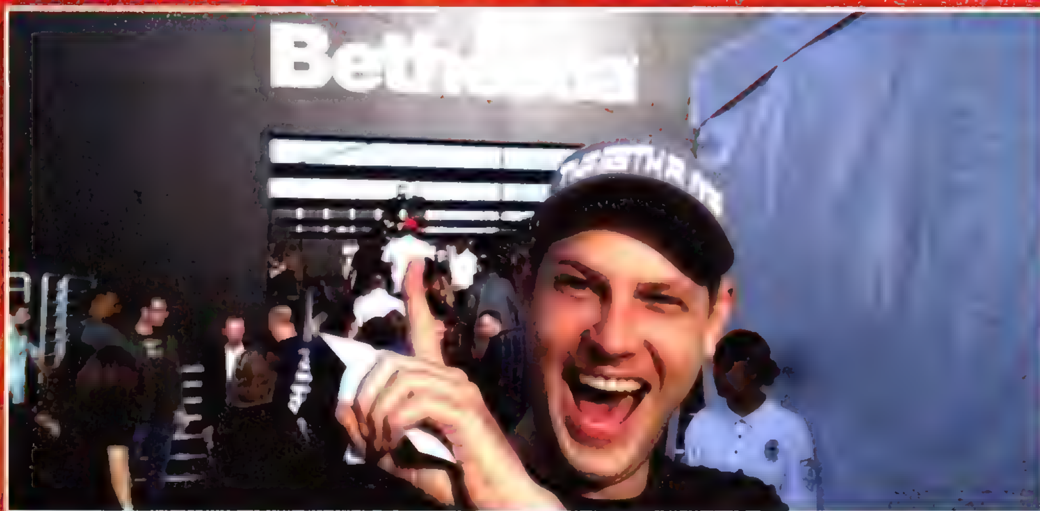
Er zaten daarnaast een aantal zeer irritante (ingehuurde?) wijven te gillen en te schreeuwen bij alles dat er werd verteld, zelfs als het totaal niet boeiend was. Ook de voorbeschouwing was tenenkrommend, met laffe gesprekjes van de developers en nog minder boeiende presentators.

LANGDRADIG

Begrijp me niet verkeerd, Dishonored 2 (boven) wordt vast een strakke game en de footage was prachtig, maar ook slecht in elkaar gezet. We hebben veel te lang gekeken naar artwork en vage beloftes van developers. Het was duidelijk dat Bethesda alle tijd had en zo werd het allemaal veel te langdradig. Zelfs Jan, groot fan van Dishonored, zei op een gegeven moment, 'nou weten we het wel!'

Prey en de nieuwe Quake zullen ook zeker cool worden, maar daar kregen we dan weer veel te wéinig van te zien. Er was sowieso te weinig echt vette content dit jaar om de aandacht twee uur vast te houden en hopelijk leert Bethesda hiervan. Een persconferentie houden is prima, maar zorg dan ook dat je de aanwezige pers compleet omverblaast, zoals vorig jaar met Fallout 4.

Als Bethesda volgend jaar een nieuwe Elder Scrolls kan showen lijkt een persconferentie een goed idee, maar als dat niet het geval is, mogen ze hem van mij overslaan. »



E3-INCONTINENTIE



Vroeger was het meestal Sony dat ruim voor de E3 begon, gevoelige info lekte. Zo stond ooit de complete PS Vita info al een week te vroeg online.

Dit jaar hield PlayStation de gelederen gesloten waardoor de impact van de persconferentie insloeg als een bom. Microsoft lukte dat niet, zodat Forza Horizon 3 al wekenlang een publiek geheim was (zie screen), Dead Rising 4 te vroeg bekend werd en zelfs Project Scorpio geruchten al vrij vroeg (en zeer gedetailleerd) rond zoemden. Was dit niet gebeurd, dan had Microsoft meer vuurwerk achtergelaten in LA. Bij Ubisoft hebben ze ook luiers nodig, want nota bene de gameplay-trailer van de gloednieuwe ip Steep (zie screen onder) stond al op YouTube voor de game was onthuld. Net zoals de singleplayer trailer van Titanfall 2 van EA. Uitgevers, hou je content binnenboord a.u.b.. Ook wij willen graag verrast blijven worden.



BIJ UNITED HEBBEN ZE SCHIJT AAN JE



Na afloop van de E3 zou ik met een tussenstop in Chicago naar Amsterdam terugvliegen, maar op het vliegveld van LA (LAX) kwam ik erachter dat mijn vlucht naar Chicago vertraging had. United had namelijk ineens onderhoud gepland aan mijn vliegtuig. -_-

Ik had 90 minuten om over te stappen in Chicago voor mijn vlucht naar A'dam, maar mijn vlucht had 105 minuten vertraging. Na twee uur in de rij staan bij het serviceloket van United op LAX vertelde de chagrijnige mevrouw het alternatief. Ik moest nog 24 uur in LA blijven om het morgen opnieuw te proberen! Uiteindelijk gaf ze me toch het advies om gewoon naar Chicago te gaan en het te proberen, aangezien ze tijd goed konden maken in de lucht.

Vliegend naar Chicago werd er door het personeel aan boord beloofd dat de aansluitende vlucht op de hoogte was en op ons zou wachten, maar dan moesten we wel opschieten met overstappen. Ik heb nog nooit zo hard gerend, samen met een handjevol andere reizigers, maar toen we (op tijd) bij de gate aankwamen was die al gesloten. Het vliegtuig heeft er zeker nog een half uur gestaan voordat het vertrok, maar we mochten er niet meer in.

Vervolgens weer twee uur in de rij gestaan in Chicago. Er was geen alternatief meer, we moesten 24 uur wachten in Chicago op de volgende vlucht. Ik moest mijn koffer hebben, vanwege benodigde lenzenspullen en medicijnen voor mijn intussen epische migraine. Ook twee uur op gewacht. Uiteindelijk in een hotel overnacht, dat nog eens een uur rijden van het vliegveld was.

De volgende dag de vlucht gepakt, dat ging prima, maar toen we aankwamen in A'dam, was er weer gezeik. We hebben uiteindelijk dik een uur voor de gate gewacht, omdat er gedoe was met de koffers van een andere vlucht. Wat een schijtmaatschappij! Ik snap dat dit soort dingen kunnen gebeuren, maar de manier waarop dit wordt gecommuniceerd is helemaal kut. Nooit meer met United!



GEEN POOL, NIET COOL

We hadden bijna niets te klagen over de E3 villa, want er was ruimte genoeg, bijna iedereen had zijn eigen bed en het uitzicht was fenomenaal - we keken neer op downtown LA, vlak onder het Hollywood sign. Maar moet een beetje verfrissing nou van een fucking bad komen? Kom op zeg, zo'n cocktail smaakt toch veel beter als je met je luie reet in een zwembad ligt?



EA & ACTIVISION: JOEHOE?



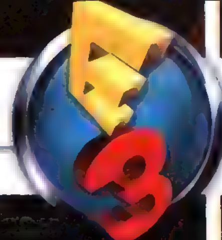
De afgelopen E3 was eigenlijk té relaxed. Natuurlijk kwam ik nog steeds tijd te kort (ik had graag meer VR willen checken), maar de beursvloer zelf was ruimer opgezet om de simpele reden dat er minder standhouders waren. Activision was alleen te bezoeken in de kleine vergaderzaaltjes boven de beurs én er was een Call of Duty theater op de PlayStation-stand.

EA had helemaal schijt aan de ESA (de organisatie achter E3) en hield haar eigen event 500 meter naast het LA Convention Center. Maar na dinsdag pakte EA alweer haar biezen.

Twee grote uitgevers die de E3 min of meer skippen en hun eigen plan trekken... simpelweg een slechte zaak. Als andere uitgevers dit voorbeeld volgen, betekent dat het einde van de beurs.

Het rommelt al jaren achter gesloten deuren: uitgevers mopperen over de hoge prijzen en de verouderde locatie. Het wordt tijd dat de ESA eens heel goed gaat kijken naar de houdbaarheid van de E3 in haar huidige vorm. Vooralsnog wordt 13-15 juni 2017 het trucje weer herhaald alsof er niks aan de hand is.





RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD

Velen van jullie hebben waarschijnlijk de Resident 7: Biohazard demo thuis al een slinger gegeven. Maar Wouter is een van de weinige Europeanen die een afspraak had om dit voorproefje in virtual reality uit te proberen... iets wat hij liever niet had gedaan.

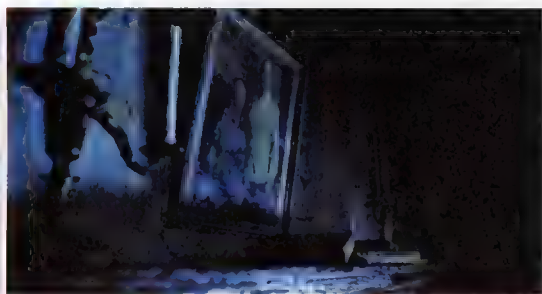




Op zich is er niks mis met het feit dat Capcom terug wil naar de basis van Resident Evil: geen horror-actie, maar echte survival horror. Sterker nog; het is reden om te juichen. Ik kan me dan ook prima voorstellen dat je je vermaakt hebt met de demo van RE 7, want het is een redelijk spannende toestand met een handvol schrikmomenten en een snijdende sfeer. Maar ik vond het echt fucking waardeloos, en niet alléén omdat ik kotsberoerd ben geworden van de VR-beleving van Resident Evil 7: Biohazard.

BEURGH

Het maken van een VR-game is niet zo simpel als 'men neme een first-person game en flikkert het in een bril'. Nee, er moet rekening gehouden worden met iets waar ontwikkelaars sinds de eerste FPS niet mee te maken hebben gehad: de fysiologie van de mensch. En dat zijn ze bij Capcom voor het gemak effe vergeten... Iets dat echt fucking dom is, want de demonstratie van Resi 7 op de E3 had juist mensen moeten overtuigen hoe vet het straks is om heel Resident Evil 7 met de PlayStation VR te spelen. In plaats daarvan dropen mensen met koud zweet en omdraaiende magen af. Sommigen voelden zich zelfs de rest van de dag nog misselijk. Tof zeg, dat VR!



CYBERZIEK

De demo van Resident Evil 7 is volledig losstaand en zal niet in de uiteindelijke game zitten. Dus heeft Capcom, denk ik, niet de moeite genomen de besturing helemaal geschikt te maken voor VR. Gevolg is dat spelers last kregen van de zogenaamde 'simulatorziekte' (cybersickness) en geloof me, dat is echt fucked up. Voor mij helemaal, omdat ik echt NOOIT ziek ben en m'n lichaam me nooit tegenwerkt... eh, tenzij ik het volgiet met alcohol.

Ik ben dan ook meteen zwaar gechoqueerd als er intern iets gaande is waar ik geen toestemming voor heb gegeven en associeer Resident Evil 7 nu waarschijnlijk voor de rest van m'n leven met de kutste game-ervaring die ik ooit heb gehad. Thanks, Capcom. Ik was namelijk echt wel hyped over Resi 7...

KOTS

Maar ook als ik de misselijkheid probeer weg te denken, dan nog ben ik nauwelijks onder de indruk van deze demo. Goedkope trucjes zoals omvallende mannequins (überhaupt het gebruik van paspoppen) en kakkerlakken die over je armen kruipen zijn aardig gedaan, maar verre van origineel. Bovendien bestaat de gameplay voornamelijk uit zoekwerk en zoals ik wel vaker heb gezegd: dat is niet mijn hobby.

Het meest interessante is het feit dat je aan de hand van videobanden (VHS, je weet toch? Die shit kwam vóór de DVD en Blu-ray) terug in de tijd gaat om belevenissen uit het verleden te spelen, een gimmick die vast en zeker ook voor het eindproduct gebruikt gaat worden. Maar verder? Tja, de Resident is er, maar ik ben nog niet overtuigd van het Evil. ✖

EA PLAY, NIET OKAY





In eerste instantie was ik er best over te spreken dat EA eens wat anders deed, want de afgelopen jaren was het verschrikkelijk slecht geregeld. Ze organiseerden dit jaar hun eigen evenement, vijftig meter van de E3.

Maar het was dit jaar niet beter, zo moesten we in vier verschillende rijen wachten voordat we daadwerkelijk naar binnen konden, hadden ze prachtige aankleding bij de rij in Titanfall 2, maar mocht je daar niet filmen. Er werd gewerkt met een rooster waar EA zelf zich helemaal niet aan hield. Ik miste mijn interview omdat ik me moest melden bij niet-bestaande mensen, je werd verplicht drie identieke trailers te kijken als je Battlefield 1 wilde spelen, en toen ik op dag 2 van de E3 nog een keertje wilde spelen, bleek de hele boel al ingepakt te zijn. Bah.

DE BEURS DOOR DE OGEN VAN DE THUISBLIJVERS

E3 @ HOME

Met de opkomst van live-streaming is het niet naar de E3 kunnen opeens een (iets) minder grote straf. Maar levert het thuis volgen van dit mega event ook andere inzichten op? 'Thuisblijvers' Nino, Sam, Graddus en JJ over hun E3 @ home.



INSPIRING NEW WORLDS
JUNE 14-16, 2016 | LOS ANGELES

Zo'n tien jaar terug was niet naar de E3 gaan een kleine ramp voor ieder zichzelf respecterende gamejournalist. In LA werd namelijk het nieuws voor de komende twaalf maanden gemaakt en was je er niet bij, dan was je compleet afhankelijk van wat je collega's je vertelden. Thuis meekijken via internet was immers volstrekt onmogelijk.
Met de komst van livestreaming en services als Twitch is die tijd voorbij. Iedereen kan vandaag de dag meegenieten van vrijwel alles wat op en rond de E3 gebeurt. Extreem cool voor de gamers, iets minder leuk voor ons. Niet dat wij jullie het inkijkje misgunnen, integendeel, maar je voelde je vroeger als E3-ganger wel een beetje speciaal. Je was de chosen one...
Maar genoeg geleuter over vroeger. Tijden veranderen en Nino, Sam, Graddus en JJ konden de E3 dus thuis volgen en deden dat ieder op hun eigen manier. Wat waren hun bevindingen en kwamen ze misschien tot andere conclusies dan de crew die in LA was?

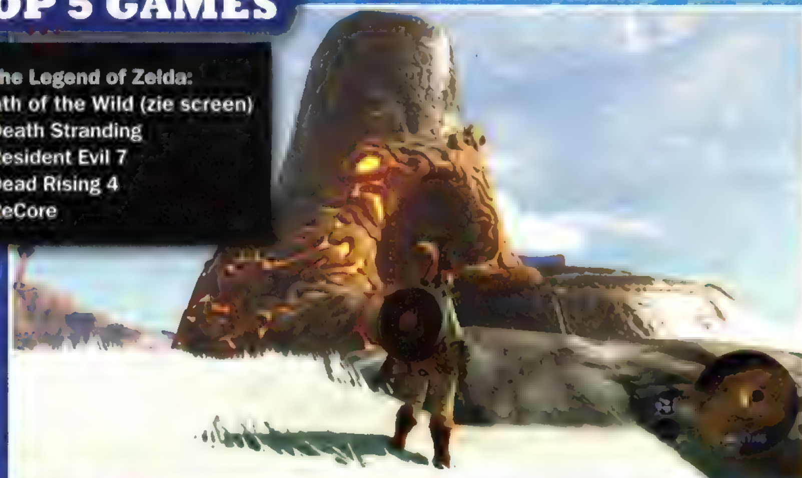
SAMUEL

Wat is je deze E3 vooral opgevallen?
Vertrouwde franchises durfden eindelijk met hun eigen conventies te breken (door elementen van andere franchises te kopiëren) om zoiets compleet nieuws te creëren. De nieuwe God of War bijvoorbeeld deed me op veel momenten meer denken aan The Last of Us dan aan de vorige delen in de serie, dankzij het over-de-schouder third-person perspectief en de manier waarop Kratos continu vergezeld werd door een veel jonger personage (om over het vadercomplex nog maar te zwijgen).
The Legend of Zelda: The Breath of the Wild leek op het prachtige bastaardkind van The Elder Scrolls V: Skyrim en Dark Souls in een Skyward Sword-jasje, en Resident Evil 7 was niet eens meer te herkennen als Resi-game nu het de leegte lijkt te willen vullen die het gecancelde Silent Hills (en, uiteraard, diens teaser: P.T.) heeft achtergelaten.
Ik werd dus wel blij van hetgeen LA me voorschotelde.

Was je jaloers op de mannen in LA?
Totaal niet. Ik heb thuis geen last van de drukte en hitte van zo'n conferentie, en dan heb ik het nog niet eens over de rompslomp die bij het rennen van de ene naar de andere ruimte hoort. Via de streams krijg ik al het nieuws gewoon op hetzelfde moment binnen!

TOP 5 GAMES

1. The Legend of Zelda: Breath of the Wild (zie screen)
2. Death Stranding
3. Resident Evil 7
4. Dead Rising 4
5. ReCore



KUN JE DE E3 THUIS BETER VOLGEN?

De E3 in LA volgen is nogal altijd de beste optie. Ten eerste omdat de developers er present zijn en dus daar het nieuws te halen is. Ook kun je alleen op de beurs de games zelf spelen, en je speelt dan beduidend meer dan de op internet vertoonde gameplay. Tot slot is het sowieso een pak vetter om in LA te zijn dan in je eigen slaapkamer.
Toch, de boel thuis volgen, heeft ook z'n voordelen. Zo kun je meer games rustig bekijken. Het lopen van en naar sessies, interviews en presentaties neemt nu eenmaal veel loze tijd in beslag. Ook kun je de zaken op het internet beter volgen; er is geen lawaai, geen jetlag, je kunt een stream of clip pauzeren, etc.
De beste coverage zal dus in de toekomst meer en meer een wisselwerking tussen LA en redactie zijn.

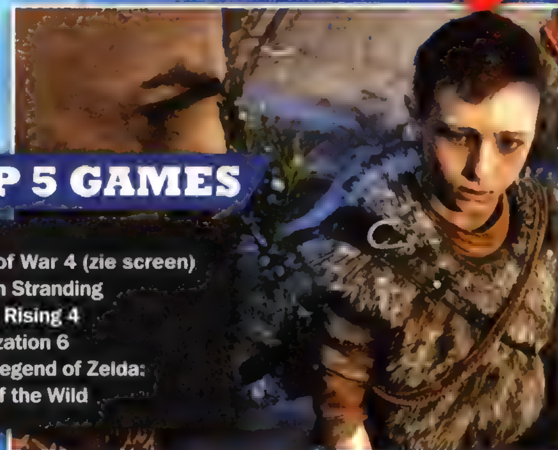





NINO

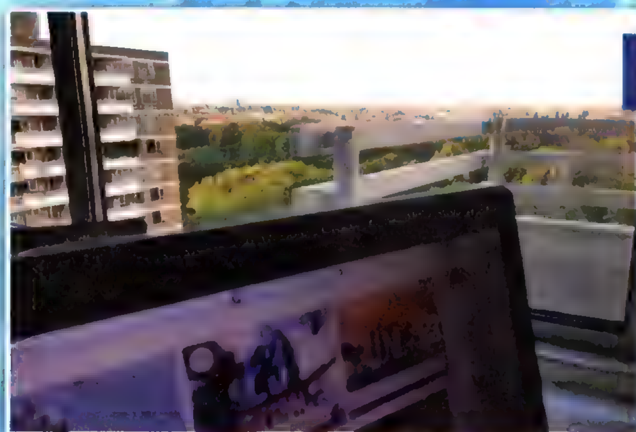
Wat is je deze E3 vooral opgevallen?
Ik vond het een beetje een gare E3. Alle drie de hardwarefabrikanten waren vaag over hun nieuwe consoles en het gros van de games was al aangekondigd of uitgelekt. De verrassing was er daarmee af, en voor die verrassing kijk ik juist.

Was je jaloers op de mannen in LA?
Rare vraag, iedereen zou jaloers zijn toch?



TOP 5 GAMES

1. God of War 4 (zie screen)
2. Death Stranding
3. Dead Rising 4
4. Civilization 6
5. The Legend of Zelda: Breath of the Wild



GRADDUS

Wat is je deze E3 vooral opgevallen?
Ik vond het maar een matige E3. De line-up van bijna alle persco's was gelekt, en we zagen sowieso weinig échte verrassingen. Vooral Microsoft viel me tegen. Waar is de branie, jongens? De passie?
Bij Sony oogden Days Gone en Death Stranding cool, maar voor de rest waren het ook opgewarmde kliekjes... Gelukkig blies Nintendo ons nét op tijd nog effe omver met Zelda!

Was je jaloers op de mannen in LA?
Is Jan kaal? Heeft Ed gezag? Draagt Wouter een Batman pyama? Duh, natuurlijk was ik jaloers! Toen ik Tjeerd met z'n universele afstandsbediening de complete beursvloer zag trollen, voelde ik me net een kind dat niet mee mag op schoolreisje.

VIJF VOORDELEN VAN THUISBLIJVEN

1. Geen jetlag, hoewel twee nachten thuis persconferenties volgen ook weinig gezond is.
2. Geen gesnurk van je collega's.
3. Drie kilo. De exacte hoeveelheid vet die je aan het Amerikaanse voedsel overhoudt.
4. Niet twintig uur klemzitten in een te krappe vliegtuigstoel.
5. Geen oeverloos PR-gezwam aanhoren. Leve de stopknop!



TOP 5 GAMES

1. The Legend of Zelda: Breath of the Wild
2. Days Gone (zie screen)
3. Death Stranding
4. Detroit: Become Human
5. Dead Rising



JJ

Wat is je deze E3 vooral opgevallen?
De E3 begint haar magie wat kwijt te raken. Met dank aan publishers die zó bang zijn te weinig aandacht te krijgen dat ze bijna alles vooraf bekend maken. En dus waren de echte verrassing op één hand te tellen.
Verder waren de persconferenties matig, met uitzondering van Sony die me met enkele fraaie games gelukkig nog een fijne afsluiter bezorgde. Vooral EA sloeg met hun über geforceerde 'show' de plank volledig mis.
Tot slot viel me op dat weinigen het baanbrekende en revolutionaire karakter van de Microsoft persconferentie inzagen. Sony had de mooiste presser, maar over een jaar of vijf zullen we zien dat die van MS een nieuw tijdperk inluidde. Namelijk die van een nieuwe console cyclus: niet langer tien jaar, maar een stuk korter.

Was je jaloers op de mannen in LA?
Deels. Live de persconferenties meemaken, blijft opwindend. Maar voor de rest heb ik er het afzien in 't vliegtuig, het slechte eten en het weinige slapen niet voor over. Tuurlijk speel je daar iets als eerste, maar met de komende bèta's wordt dat ook steeds minder een ding. ✖

TOP 5 GAMES

1. God of War 4
2. Death Stranding (zie screen)
3. Mafia 3
4. Dishonored 2
5. Call of Duty: Modern Warfare Remake

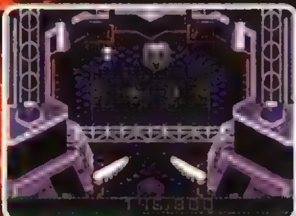


Heavy Metal in Games

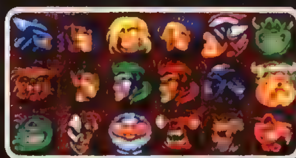
+ De Supergroup van Gaming

De een vindt het takkeherrie, de ander het hoogtepunt van muzikaliteit: heavy metal. Maar hoe je ook over dit muzikale genre denkt, niemand kan ontkennen dat een stevige gitaarriff op z'n tijd het bloed sneller laat stromen. Perfect voor intense videogames dus!

Van Crüe Ball tot Guilty Gear



Crüe Ball (1992)
Wat eerst Twisted Flipper moest worden (en daarna het door MTV-gelicenseerde Headbanger Ball) werd uiteindelijk Crüe Ball: een over de top flipperkastspelletje met actie-elementen, met als thema de populaire glam metal band Mötley Crüe. De game was exclusief voor de stoere, zwarte Sega Mega-Drive, de meest metal console ooit gemaakt.



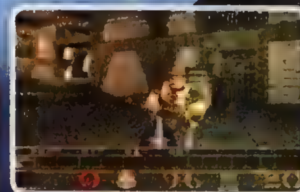
Rock N' Roll Racing (1993)
Iemand kreeg halverwege de ontwikkeling van dit spirituele vervolg op de SNES-racer RPM Racing het briljante idee om rock en metal klassiekers aan de soundtrack toe te voegen (zoals 'Paranoid' van Black Sabbath). Zo werd RPM 2 ineens Rock N' Roll Racing. Saillant detail: de game is gemaakt door wat nu bekend staat als Blizzard Entertainment. Je kent ze misschien wel.



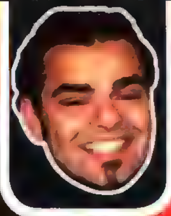
Revolution X (1994)
Neem het op tegen de kwaadaardige strijdmacht van de New Order Nation, red de wereld en... eh, bevrijd de leden van de band Aerosmith? Het verhaal van deze arcade lightgungame slaat als een tampeloeris op een drumstel, maar was een leuke smoes om hits als 'Eat the Rich' en 'Walk This Way' in de game te verwerken.



Full Throttle (1995)
De term 'heavy metal' komt van het nummer 'Born to Be Wild', dat met de woorden 'heavy metal thunder' het iconische geluid van een Harley-Davidson motor beschrijft. De biker cultuur is altijd een essentieel onderdeel geweest van heavy metal, wat meteen verklaart waarom dit stoere point-and-click adventure meteen door iedereen bestempeld werd als 'fucking metal'.



Quake (1996)
DOOM was hét bewijs dat de jongens van id Software thrash metal ádemden, maar met Quake bewezen de revolutionaire ontwikkelaars ook kenners te zijn van industrial metal. De duistere, gotische, nachtmerrie-achtige sfeer van deze nieuwe en technisch overdonderende shooter liet elke andere actiegame volledig achter zich, en een deel daarvan is te danken aan de kille composities van muzikaal genie Trent Reznor.





Naarmate rock 'n roll diverser werd en muzikanten meer gingen experimenten met hun instrumenten, ontstonden er binnen de rock steeds meer subgenres, ieder met hun eigen karakteristieken. Blues rock was lekker zwaar, hard rock beukte wat meer, psychedelic rock liet muzikale grenzen vervagen, en punk rock was onmiskenbaar snel, simpel en politiek. Maar dat was niet genoeg; muzikanten vonden steeds meer en extremere manieren om zich muzikaal te uiten. Het spel werd strakker en sneller, en solo's werden langer en epischer. De distortion uit de versterkers werd dieper en smeriger, en achter drumstellen werden opeens dubbele voetpedalen gelegd voor nóg intensere beats. Songteksten werden duisterder, zangers begonnen stemgeluiden te produceren die voorheen als onmenselijk werden beschouwd, en het algehele volume werd een flink stukkie omhoog gedraaid.

Toen bands als Black Sabbath en Judas Priest in de jaren '70 muziek lieten horen die de wereld op haar grondvesten deed schudden, wist men dat de noemer rock niet meer van toepassing was: heavy metal was geboren.

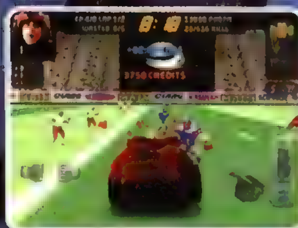
DARK SOULS

Tegenwoordig is heavy metal al lang niet meer dat duistere, kleine subgenre van de rock 'n roll, maar een volledig opzichzelfstaande muzikale stroming, compleet met z'n eigen ontelbare subgenres, iconische bands en herkenbare cultuur. Heavy metal is technisch, moeilijk om te spelen en per definitie niet gemaakt voor een groot publiek. Metal heeft daarom iets authentieks en bijzonders; het is de Dark Souls van muziek. Wat meteen verklaart waarom het op de hoezen en in de teksten zo vaak over fantasievolle en gewelddadige onderwerpen gaat, zoals Tolkien-achtige veldslagen en onmenselijke taferelen in de negen cirkels van de hel: bij heftige muziek horen immers heftige onderwerpen. Weet je welke andere kunstvorm het ook voornamelijk moet hebben van fantasievolle scenario's en een focus op conflict? Exact: videogames.

BLIEPJES

Videogames en heavy metal gaan al sinds dag één samen als Twitter en ruzie, en dat komt omdat games zich focussen op het





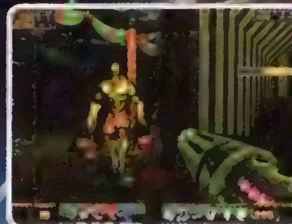
Carmageddon (1997)
Carmageddon viel bij de media op vanwege z'n uiterst gewelddadige gameplay en gruwelijke visuals. Door metalheads wordt deze bloederige racer echter voornamelijk herinnerd als de game waarvan de soundtrack bestaat uit instrumentele versies van het Fear Factory album Demanufacture: een van de beste en hardst beukende industrial metal albums ooit gemaakt.



F-Zero X (1998)
Welke heeft de betere soundtrack: F-Zero X of GX? De technobeats van GX onderstrepen het futuristische sfeertje van de franchise, maar niets past beter bij de agressieve snelheid van de wagens en gameplay dan de rockende metalgitaren van de X-soundtrack. Je zou bijna gitaar willen leren spelen om het geweldige 'Mute City' te kunnen uitvoeren! Zonder shirt, uiteraard.



Ed Hunter (1999)
Ed Hunter is zowel de naam van een Best Of dubbelalbum van Iron Maiden als de on-rails first-person shooter voor de PC die er gratis bij zat. Je bestuurt Eddie, de zombie-achtige mascotte van de band, en knalt je een weg door zeven levels die gebaseerd zijn op de hoezen van bekende Iron Maiden albums. Uiteraard onder begeleiding van een handjevol onvergetelijke hits, zoals 'Powerslave'.



KISS: Psycho Circus - The Nightmare Child (2000)
Het grappigste aan deze verrassend degelijke first-person shooter is dat je niet eens speelt met de leden van het legendarische KISS, maar met de muzikanten van een coverband! Waarom? Geen idee; het zal waarschijnlijk iets te maken hebben met de comic waar de game op gebaseerd is. Deze shooter is in ieder geval verrassend sfeervol, met gotische, Lovecraft-achtige elementen.



Messiah (2000)
Messiah - een van de meest originele third-person shooters ooit gemaakt - draait om het engeltje Bob, die de lichamen van andere wezens kan overnemen in zijn missie om Satan te verslaan. Da's natuurlijk al behoorlijk metal, maar de duistere cyberpunk setting en de soundtrack bestaande uit industrial metal (wederom bedankt, Fear Factory) bevestigen het.



De Metal Supergroup van Gaming

Vocals: Sindel

(MORTAL KOMBAT 3)

Een goede frontman of -vrouw moet niet alleen een strot van jewelste hebben, maar er ook goed uitzien en zowel charisma als kracht uitstralen. Sindel, dé Mortal Kombat MILF, combineert al die dingen. Ze heeft een figuur waar je een moord voor zou doen, wat perfect geaccentueerd wordt door haar gotische garderobe. Ze is een geboren leider, bezit perfect headbanghaar en heeft die mysterieuze Addams Family-look die een sexy rockchick hoort te hebben.
Niet geheel onbelangrijk: haar stemgeluid is dusdanig krachtig dat het glaswerk letterlijk kan laten barsten. Sindel is een lekker wijf dat niet bang is voor een beetje bloed, en dat is metal as fuck, yo.

Leadgitaar: Dante

(DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING)

Als er iemand in een metalband veel aandacht verdient (en meestal ook opeist), is het de leadgitarist wel. Een goede metalgitarist weet een personage neer te zetten die de grens tussen agressie en flamboyance perfect weet op te zoeken, en heeft uiteraard vliegensvlugge vingers voor het betere soleerwerk. Met andere woorden: het moet iemand zijn met een gigantisch ego en de skills die dat rechtvaardigen.
Wie Dante ooit aan het werk heeft gezien, weet dat hij zowel de bliksemsnelle precisie als de perfecte, zorgeloze arrogantie van elke gitaarvirtuoos heeft. In Devil May Cry 3 liet Dante daarnaast zien dat hij dusdanig intens kan gitaarspelen, dat ie er dodelijke bliksem mee kan produceren. Tenslotte zouden zijn zilveren haren en duivelse bloed het ook niet verkeerd doen op het cv van de band.

Basgitaar: Corvo Attano

(DISHONORED)

Bassisten zijn vaak het tegenovergestelde van leadgitaristen. Ze zoeken zelden de spotlight op, en blijven liever een beetje achter in de schaduw, meestal naast het drumstel. Ze zijn niet zo van het muzikaal opscheppen door tig noten per seconde te spelen, en proberen meestal gewoon zo effectief mogelijk te werk te gaan. Dat klinkt wellicht onbelangrijk, maar bassisten creëren de 'heavy' in heavy metal; zij laten het ensemble zwaar, diep en smerig klinken.
Het is daarom niet zo vreemd dat de extreem getalenteerde bodyguard annex stealthy sluipmoordenaar Corvo Attano het waarschijnlijk geweldig zou doen op de bas. Hij voelt zich thuis in de schaduw en gaat altijd efficiënt en geduldig te werk. Zijn schedelmasker en, eh, 'hoodie' geven hem tevens een zeer unieke doch extreem typische 'ik ben een bassist in een doom metal band' look.



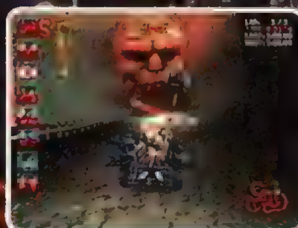
Twisted Metal: Black (2001)
Het vette aan Twisted Metal: Black is dat het 't cartoony uiterlijk van de eerdere games inruilt voor een duisterdere, naargeestigere look. Wat perfect is voor de brute gameplay waarbij je rijdende hompen metaal op elkaar laat inbeuken. Het is 'het racegame equivalent van een Slipknot plaat', aldus een gamer op een Brits forum. Ik kan het niet beter verwoorden, dus ik ga 't ook niet proberen.



Painkiller (2004)
Als je een demonische shooter hebt die geïnspireerd is door uitgesproken metal games als DOOM en Quake (die ook nog eens z'n naam deelt met een van de beste albums van Judas Priest) dan weet je dat 't qua metal 'street cred' wel goed zit. De soundtrack van de game bestaat daarnaast volledig uit originele thrash metal. Pinken en wijsvingers gestrekt, dames en heren.



Infected (2005)
Het is zombies knallen tot je een ons weegt in deze vermakelijke maar oppervlakkige third-person shooter voor de PSP. Vooral opvallend is de soundtrack, die voornamelijk uit nummers van bekende nü-metal artiesten bestaat, zoals Ill Niño en Chimaira. De kers op de taart? Je kan de game spelen als een van de vele leden van de gemaskerde band Slipknot.



Earache Extreme Metal Racing (2006)
Earache is een platenmaatschappij die zich focust op niche en zeer extreme subgenres van metal, zoals death metal en grindcore. Earache Extreme Metal Racing is een Twisted Metal kloon met voertuigen die gebaseerd zijn op extreme bands als Decapitated en Morbid Angel. Muzikaal wordt de game ondersteund door de beste en hardste grafherrie, uiteraard.



Brütal Legend (2009)
Dat Tim Schafer, de man achter Full Throttle, metal was, bewees ie voor eens en altijd met Brütal Legend, wellicht de meest metal game ooit gemaakt. Het speelt zich af in de letterlijke Wereld van Heavy Metal, bevat 107 populaire metalnummers (van 75 metalbands) en de stemmen van metallegendes Lemmy Kilmister, Ozzy Osbourne, Rob Halford en, uiteraard, Jack Black.

Drums: Bowser

(SUPER MARIO BROS.)

Zonder goede drummer geen goede band, en dat geldt dubbel bij metalbands, waar de percussie zowel de snelheid als de intensiteit van het muzikale geweld dicteert. Het verschil tussen een goede metaldrummer en een legendarische, is trouwens de mogelijkheid om continu op de achtergrond te blijven en tóch nog af en toe de aandacht op te eisen.

Bowser, de onvernietigbare en draakachtige koning van de Koopa, zou die paradoxale rol perfect weten te vervullen. Hij houdt ervan om keihard op dingen te rammen, heeft in de Mario RPG's laten zien dat ie een prima ritmegevoel heeft, én is dusdanig omvangrijk dat hij altijd goed zichtbaar blijft voor het publiek. Bovendien is hij een gigantische fan van heavy metal: zijn wilde rode hanenkam, duivelse hoorns en scherpe armbanden heeft ie niet toevallig.





Toetsen: Asura

(ASURA'S WRATH)

Deze gast heeft zoveel issues en is altijd dusdanig boos, dat ie uit pure woede soms zes armen tevoorschijn weet te grommen. Man, de solo's die hij daarmee uit een gemiddeld keyboard moet kunnen persen, zouden de toetsenisten van metalbands als Children of Bodom, Dragonforce en Dream Theater pertinent in hun broek laten schijten. Tja, als je per se toetsen in je metal wil hebben, laat het dan in ieder geval bovennatuurlijk heftige shit zijn!

» behalen van doelen en het oplossen van problemen. En hoe groter de doelen en hoe moeilijker de problemen, hoe groter de bevrediging.

Dát is wat games en metal gemeen hebben: ze doen niet graag aan ingetogen en subtiel, enzo. Want waarom zouden ze? Het leven is daar te kort voor.

'Maar Samuel', hoor ik je denken, 'als ik m'n oude games opstart, dan hoor ik echt alleen maar elektronische geluidjes, hoor. Metal in games werd pas in latere generaties een ding!'

Niet zo bijdehand doen, jij. De muziek van oude 8 en 16 bit games is elektronisch, ja, maar dat komt puur omdat de geluidschips in die cartridges nog niet geavanceerd genoeg waren om echte instrumenten na te kunnen bootsen; men móest het wel met bliepjes en bloepjes doen. Ook als het om metal ging.



SMERIG

Luister bijvoorbeeld maar eens naar de muziek van Wily's Castle in Mega Man 2. Dat zijn inderdaad elektronische geluidjes, maar de compositie is zo metal als maar kan. Snel en complex, en het wakkert je adrenalineklier aan als een gek. Die vijf simpele kanalen die de geluidschip van zo'n NES-cartridge had, werden haast als de instrumenten van een band ingezet: één kanaal creëerde lage frequenties (bas), het andere kon ruis produceren die ingezet werd als percussie (drums), et cetera.

Het is daarom moeilijk om op YouTube niet verdwaald te raken in de zee van metalcovers van klassieke gametunes (waarvan het gros ook daadwerkelijk geweldig klinkt); die composities zijn immers ook bijna als echte metalhits geschreven!

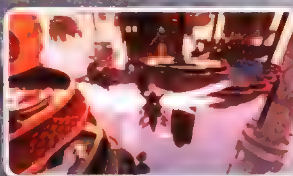
Het mooie van gamer (en metalhead) zijn in de 21e eeuw, is echter dat games nu geen metal meer na hoeven te doen; we kunnen nu allemaal genieten van de smerigste gitaarriffs tijdens het knockout-slaan van een straatvechter, het kapot knallen van een Cyber-Demon, of het doormidden klieven van een gigantische, wandelende, nucleaire tank. Verdomme, wat zijn videogames toch heerlijk metal! ✖



Guitar Hero: Metallica (2009)
Bijna elk deel in de Guitar Hero en Rock Band series verdienen een plekje in deze lijst, niet in de laatste plaats omdat de beste en moeilijkste nummers in die games altijd de metalnummers zijn. Het metal hoogtepunt werd echter bereikt met Guitar Hero: Metallica, dat uit alleen maar legendarische metalnummers bestaat. Waaronder de grootste hits van een van de grootste bands ter wereld: Metallica!



Metal Gear Rising: Revengeance (2013)
Toen de (al behoorlijke metal) Metal Gear franchise van genetische gemanipuleerde soldaten naar cybernetische ninja's schakelde (en qua gameplay dus van langzame stealth naar flinterscherpe actie ging) moest het ook z'n muziek omgooien. Weg waren de orkestrale arrangementen; daarvoor in de plaats kregen we de tofste en snelste originele metal soundtrack die gaming in jaren had gehoord. 'Rules of nature!'



Karmaflow: The Rock Opera Videogame (2015)
'Viva Hollanda!', schreeuwde Jan ooit schaamteloos in L.A.. Deze puzzelplatformer is gemaakt door een groep Nederlanders die de sfeervolle klanken van symfonische (power en gothic) metal wilden vertalen naar een net zo sfeervolle videogame. Veel bekende vocalisten uit de symphonic metal, zoals de prachtige Simone Simons (Epica) en Alissa White-Gluz (Arch Enemy), leenden hun indrukwekkende stemmen aan deze productie.



DOOM (2016)
Er zijn maar weinig games die heavy metal dusdanig in het DNA gegrift hebben dat ze zich kunnen meten met de originele DOOM. Van de demonische esthetica en bliksemsnelle gameplay tot de thrash metal-achtige muziek: DOOM is metal in speelbare vorm. Dat het vervolg slash reboot uit 2016 dat allemaal perfect heeft weten te vertalen naar de huidige generatie games, is wellicht net zo metal als Doom Guy zelf.



Guilty Gear Xrd: Revelator (2016)
Deze intense Street Fighter kloon is één grote, Japanse ode aan de wereld van heavy metal: niet alleen bestaat de soundtrack uit snelle, anime-achtige power metal, maar bijna alle personages (en hun vernietigende superaanvallen!) zijn referenties naar rock- en metal legendes. En 'Holy Orders (Be Just or Be Dead)' blijft het tofste originele stukje videogame metal ooit gecomponeerd!



Je kan vinden dat Hitman: Absolution de vetste actie heeft. Je kan kicken op de puurheid van deel 2. Of beweren dat Agent 47 in de reboot echt nieuwe dingen doet. Maar dat maakt allemaal geen reet uit. Het enige dat volgens Graddus telt, is dat Blood Money de beste Hitman game is.

GRADDUS Z'N GAME-MONUMENT

HITMAN BLOOD MONEY

Nu ik erover nadenk, is het bijna niet te geloven dat ik niet direct naar de winkel rende toen in 2006 Hitman: Blood Money verscheen. Ik had het blijkbaar te druk met mijn fonkelnieuwe Xbox 360 en dikke next-gen games als Oblivion, Ghost Recon: Advanced Warfighter en uhm... Blazing Angels.
De 'upgespicede' PS2-port van Blood Money stond simpelweg niet op m'n radar. Tja, ook iets met een studentenleven en geldgebrek waarschijnlijk...

Nog bedankt, Jan

De 87 die Jan op het spel plakte, hielp overigens ook niet mee om de hype aan te wakkeren. En nu we het daar toch over hebben: bedankt nog Jan, dat ik Blood Money pas maanden later in huis haalde omdat ik dacht dat ie toch niet onmisbaar was... Zucht. Die 87 is bijna net zo schandalig als de 96 die Wouter aan Absolution gaf, maar da's weer een ander verhaal*.
Anyway, ergens rond november was het dan eindelijk zover. Ik stak Hitman: Blood Money in mijn 360 en de manier waarop ik videogames beleefde, zou nooit meer hetzelfde zijn.
Het begint nog relatief tam, met het Death of a Showman level, waarin je achter de corrupte entertainmentmagnaat Joseph 'The Swing King' Clarence aangaat. De missie, gesitueerd tegen het onheilspellende decor van een verlaten pretpark, is in feite een verkapte tutorial en derhalve redelijk lineair.

> **"Ik stak Blood Money in mijn 360 en de manier waarop ik videogames beleefde, zou nooit meer hetzelfde zijn."**

Kenners spotten echter al genoeg elementjes die in Hitman tegenwoordig overbekend zijn. Het vergiftigen van een rondslingerend drankflesje, bijvoorbeeld. De dikke Dragunov SVD sniper-rifle. Of de even argeloze als zieke set-pieces, zoals de advocaat die halverwege het level op Pulp Fiction-achtige wijze gemarteld wordt. Hmmm, heerlijk.
Wanneer ik met Agent 47's iconische fiber wire de keel van Joseph Clarence dichtknijp, trekt er een tinteling door mijn lijf. Ik heb op dat moment al zeker 3.655.864 videogamemoorden op mijn geweten, maar geen enkele voelde zo bevredigend als deze. Zo rauw. Zo intiem. Zo ontzettend... opwindend. Kippenvel en koortszweet vechten om voorrang. Is dit wat ze bedoelen met dat er in ieder mens een moordenaar schuilt?

De eerste breezer

Maar ik wist nog van niets. Ik was een 17-jarig sletje dat net gewillig haar eerste breezer had aangenomen. Een naïeve PU-stagiair die vol trots een espresso voor Ed prepareert... niet wetende dat hij een onverzadigbaar monster had doen ontwaken. Ja, Hitman: Blood Money had me een van de grootste adrenalinekicks in m'n leven gegeven, en het enige dat ik wilde was meer. Veel meer.
En meer, dat biedt Blood Money in overvloed. Neem het derde level, 'Curtains Down', waarin je een operahuis bezoekt om twee doelwitten uit te schakelen. De keuze-opties (lees je mee, Hitman: Absolution?) zijn hier echt insane. En belangrijker nog: ze zijn stuk voor stuk absurd creatief.





Wat dacht je ervan om een gigantische kroonluchter op een van je slachtoffers te droppen? Jezelf verstoppen in een kleedkamer om er een bloedbad aan te richten? Of, in een van de meest zenuwslopende videogamemomenten OOIT, je te verkleden als de tegenspeler van je target, om hem vervolgens met een doorgeladen 'nep'-pistool dat bij de act hoort door z'n knar te knallen. 'Jezus, Hitman: Blood Money is de beste stealth-game ooit', dacht ik toen, en dat denk ik nog steeds.
Ik weet nu ook zeker dat Jan nooit voorbij level twee is gekomen.

Giraffe met een zonnebril

Maar er is meer. Zoveel meer!!! 'You Better Watch Out...' bijvoorbeeld, waarin je de immense villa van pornoproducent Lorne de Havilland betreedt. Het is december, het vriest en er is een kerstfeestje aan de gang. Overal lopen lekkere wijven. Met die getatoeëerde barcode in zijn nek is Agent 47 ongeveer even onopvallend als een



** Je begrijpt dat Wouter deze opmerking van Graddus niet pikt. Zijn reactie lees je in Smorgasbord.*







"Zo rauw. Zo intiem. Zo ontzettend... opwindend. Kippenvel en koortszweet vechten om voorrang."



giraffe met een zonnebril die naar binnen wil in een disco voor ijsberen, maar niemand geeft een fuck.
In de tuin ligt een zwembad met glazen bodem, met daaronder een ravijn van minstens een kilometer diep. Natuurlijk zit je slachtoffer in het zwembad, en natuurlijk is het eerste wat je doet de bodem kapotschieten met je silenced Silverballers. Het geluid van brekend glas is oorverdovend. Terwijl er drieduizend liter water, vier porno-actrices en een boef de diepte in donderen, is het onmogelijk een duivelse grijns te onderdrukken.

Of 'The Murder of Crows', waarin je tijdens Mardi Gras met letterlijk honderden mensen op straat (Blood Money's engine poept op die van Assassin's Creed) drie als kraai verklede criminelen moet traceren.
Of 'Flatline', dat zich afspeelt in een ontwenningskliniek, waarbij je een keer niemand hoeft te killen, maar een collega moet helpen met ontsnappen door zijn dood te faken. Een trucje dat overigens later goed van pas komt in 'Requiem', de laatste missie in de game, als Agent 47 zijn eigen dood veinst om vervolgens een Slachtpartij aan te richten.
Of 'A Dance With the Devil', een level in een exclusieve nachtclub waarin je... Oh, ik geloof dat mijn 1000 woorden bijna op zijn (twee pagina's hebben 1200 woorden, baklap - Ed).

Zucht

Okay, nog eentje dan. Want wat ik onlangs tegenkwam terwijl ik wat research op YouTube deed voor dit artikel, laat precies zien waarom Blood Money nog steeds de beste Hitman is. Al komt de reboot aardig in de buurt.
Goed, let op: het level is 'A New Life'. Je target is Vinnie 'Slugger' Sinistra, een Cubaanse topcrimineel die 24/7 onder bewaking van de FBI staat. De man geeft een BBQ-feestje bij hem thuis, en dat is natuurlijk het perfecte moment om toe te slaan.
Maar waar ik me als clown zou hebben verkleed om het feestje 'op te leuken' of de barbecue van wat extra punch had voorzien, besluit een gast op YouTube het anders aan te pakken. Aan het begin van het level komt er namelijk net een auto van de FBI de straat ingereden, en met een beetje goede timing is het mogelijk om Vinnie naar buiten te lokken... Voel je hem al? Lang verhaal kort: meneer Slugger kan als platte hamburger zo op zijn eigen barbecue.
Hitman: Blood Money is beter dan seks. Zou Jan z'n seksleven ook een 87 geven?



GESCHEIDEN NA GEBOORTE

TWEELING-GAMES!

In Hollywood gebeurt het soms dat twee haast identieke films rond dezelfde tijd uitkomen. Scriptideeën worden immers vaak aan meerdere studio's gepitcht, wat soms voor, eh, 'inspiratie' zorgt bij meer dan één filmmaker. Dat dergelijke taferelen ook in de wereld van de games plaatsvinden, werd weer eens duidelijk toen gamers eerder dit jaar Battleborn en Overwatch continu in één adem noemden.

UNREAL TOURNAMENT & QUAKE III ARENA



Wanneer kwamen ze uit?
Unreal Tournament zag het daglicht op 30 november 1999, Quake III Arena drie dagen later.

Waarom werden ze als tweelingen gezien?
Het zijn allebei multiplayer-only arena-shooters met een nadruk op extreem snelle actie. Ook werden beide destijds beschouwd als het hoogtepunt van 't competitieve FPS-genre, en maakten ze van 'bots' een populair begrip.

Waren de vergelijkingen terecht?
Yep. Esthetische en gameplay-technische verschillen zijn zeker aanwezig, maar de doelstellingen en modi zijn zo goed als identiek. De games hebben zoveel overeenkomsten dat de bijbehorende communities soms écht oorlog met elkaar voerden. Beide games spelen? Niets daarvan; je koos óf Quake óf Unreal!
De verschillen zijn voornamelijk visueel: zo is Unreal Tournament behoorlijk kleurrijk en Quake III Arena een stuk donkerder, grauwer en bruiner. De belangrijkste verschillen zitten 'm echter in het arsenaal: de wapens van Quake III Arena zijn herkenbaar en hebben duidelijke, complementerende rollen, zoals de shotgun en de rocket launcher. De wapens in Unreal Tournament voelden destijds nieuw, origineel en verfrissend (een gun die frisbees afschoot die tegenstanders konden onthoofden? Awesome!) maar waren wellicht minder gebalanceerd dan die van de concurrent. Verder kun je in Unreal Tournament double-jumpen; Quake III heeft het technischere rocket-jumpen.



Welke is de beste?
Daar zijn de meningen over verdeeld, maar terugkijkend kunnen we met zekerheid zeggen dat beide games even geweldig (en zelfs revolutionair) waren. De consensus lijkt te zijn dat je Quake III Arena moet kiezen als je honderd procent voor het competitieve aspect gaat, en dat er geen betere optie is dan Unreal Tournament als je pure fun wil.

OKAMI & THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS



Wanneer kwamen ze uit?
Okami was vanaf 20 april 2006 verkrijgbaar, Twilight Princess een dik half jaar later: op 8 december 2006.

Waarom werden ze als tweelingen gezien?
Zowel Okami als Twilight Princess zijn grootse avonturengames met puzzelelementen, complexe 'dungeons' en aparte grafische stijlen, maar daarbovenop worden beide hoofdrollen vertolkt door wolven. In Twilight Princess wellicht niet continu, maar dat weerhield de marketing er niet van om zwaar in te zetten op het feit dat Link deze keer een viervoeter was.

Waren de vergelijkingen terecht?
Enigszins. De ontwikkelaars van Okami hebben immers toegegeven hevig geïnspireerd te zijn geweest door de conventies van de Zelda serie bij het maken van hun shintoïstische avonturengame, wat verklaart waarom veel gameplay-elementen overeenkomen met die van Twilight Princess. Okami is echter verre van een Zelda-kloon, mede vanwege z'n eigen ideeën, zoals het gebruiken van een magische inktkwast om vijanden te verslaan én puzzels op te lossen. Ook zijn de dungeons in Okami op unieke wijze in de game geïmplementeerd; ze vormen een veel organischer onderdeel van de speelwereld dan de losgekoppelde kerkers die je in Twilight Princess moet verkennen.
De grafische stijlen verschillen echter het duidelijkst. Zo wordt Okami terecht geprezen vanwege z'n kunstzinnige beelden, die bestaan uit waterverfachtige kleuren en dikke, zwarte lijnen. Het eveneens behoorlijk gestileerde Twilight Princess oogt een stuk traditioneler.
Tenslotte is zonnegodin Amaterasu in Okami continu een wolf, waar Link alleen zijn harigere vorm aanneemt wanneer ie in de Twilight Realm vertoeft; slechts zo'n vijftig procent van de game, dus.

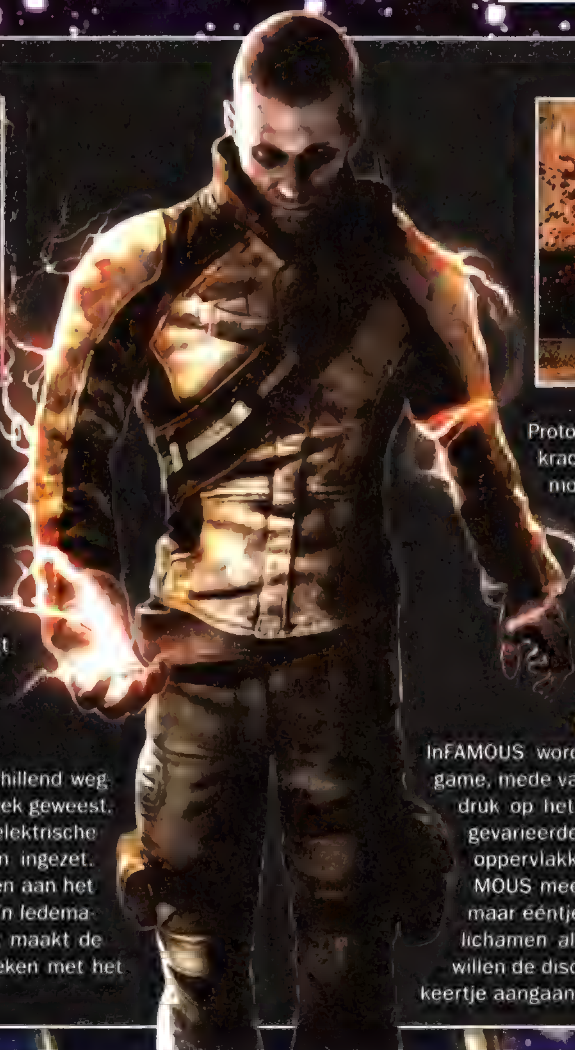


Welke was de beste?
Er is geen duidelijke winnaar, mede omdat de twee games in de praktijk zo ontzettend verschillend waren. Dat allebei ook heruitgaven hebben gekregen, getuigt van de kwaliteit van beide games. Wel zal Okami altijd herinnerd worden als een uniek maar ietwat onbegrepen meesterwerkje, terwijl Twilight Princess nog altijd wordt gezien als het duisterdere, volwassenere broertje van het legendarische Ocarina of Time. Daarmee trekt Link z'n avontuur wellicht nét aan het langere eind.



INFAMOUS & PROTOTYPE







Wanneer kwamen ze uit?
InFAMOUS kwam 29 mei 2009 uit, Prototype 12 juni van datzelfde jaar.

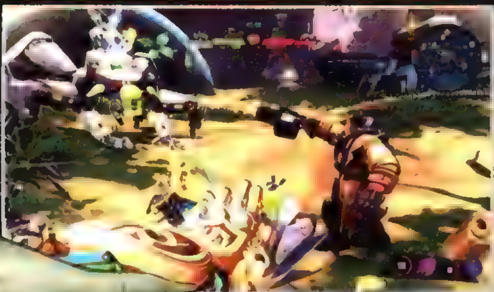
Waarom werden ze als tweelingen gezien?
Het zijn allebei open wereld sandbox games. Ook draaien beide titels om een persoon die op ongelukkige wijze bovennatuurlijke krachten krijgt en het vervolgens moet opnemen tegen monsters, mutanten en militaire tegenstanders.

Waren de vergelijkingen terecht?
Als de daadwerkelijke superkrachten niet zo verschillend weg speelden, dan waren de games bijna volledig identiek geweest, zelfs. Cole, de hoofdrolspeler van InFAMOUS, heeft elektrische krachten die voornamelijk als projectielen worden ingezet. Alex, van Prototype, heeft krachten die doen denken aan het symbiotische Venom-pak van Spider-Man: hij kan z'n ledematen allerlei (scherpe) vormen laten aannemen. Dit maakt de combat van Prototype hack & slash-achtig, vergeleken met het meer shooter-achtige van InFAMOUS.

Prototype heeft meer variatie qua wat er met de krachten van Alex gedaan kan worden, en de game motiveert de speler daarom ook juist veel meer om lekker los te gaan en een ravage aan te richten. InFAMOUS focust zich juist op het verhaal van Cole en de morele keuzes die hij maakt, waardoor de speler tactischer moet nadenken over de krachten die hij of zij inzet. Prototype is dus meer 'sandboxerig', terwijl InFAMOUS meer uitblinkt als blockbuster titel.

Welke is de beste?
InFAMOUS wordt over het algemeen gezien als de betere game, mede vanwege de productiewaarden en de grotere nadruk op het verhaal. Prototype heeft betere (lees: meer gevarieerde) krachten, maar voelt als game net iets te oppervlakkig. Het verklaart in ieder geval waarom InFAMOUS meerdere vervolgen heeft gekregen en Prototype maar eentje. Daarentegen kun je in Prototype menselijke lichamen als bloederige skateboards gebruiken, dus wij willen de discussie over welke game beter is nog graag een keertje aangaan...

BATTLEBORN & OVERWATCH







Overwatch is een snelle, objective-based shooter à la Team Fortress 2: je kiest je personage, springt in een match, knalt erop los, en werkt met je teamgenoten aan het doel. Kills zijn makkelijk te behalen en potjes duren max tien minuten. Overwatch is een simplistische en direct vermakelijke shooter. Battleborn speelt meer weg als een MOBA, zoals League of Legends. De actie is wat langzamer (potjes kunnen met gemak twintig minuten duren) en kills hebben meer impact naarmate potjes langer bezig zijn. Je kunt je personages levellen en upgraden met de loot die je verzamelt, wat daadwerkelijk de gameplay beïnvloedt (de unlocks in Overwatch zijn slechts esthetisch). En niet geheel onbelangrijk: Battleborn heeft een campaign, waar Overwatch zo goed als multiplayer only is.

Wanneer kwamen ze uit?
Battleborn kwam 3 mei 2016 uit, Overwatch drie weken later op 24 mei.

Waarom werden ze als tweelingen gezien?
Vanwege hun first-person perspectief en opvallende cast. Het zijn namelijk allebei 'hero shooters': first-person shooters met een breed scala aan kleurrijke, fantasievolle, over de top personages die ieder een zeer specifieke rol vervullen en duidelijke voor- en nadelen hebben. Wie dan ook kort naar de gameplay van beide games kijkt, zou kunnen concluderen dat de twee haast identieke producten zijn.

Waren de vergelijkingen terecht?
Nee. Je bent weliswaar in beide games voornamelijk aan het knallen vanuit de eerste persoon, maar er zijn eigenlijk meer verschillen dan overeenkomsten.

Welke is de beste?
Kijkend naar de verkoopcijfers en populariteit is Overwatch de duidelijke winnaar, maar omdat de games zo verschillend zijn, is het de vraag wat voor de speler de beste keuze is. Overwatch is oppervlakkiger maar weet met z'n simplistische opzet iedereen aan te spreken, terwijl Battleborn een complexiteit en diepgang heeft die op de lange termijn wellicht interessanter kan blijken. ✖

Vakantie

GAAN WE GAMEN OF NIET?

Help, je moet op vakantie! Geen ontkomen aan. Dus prop je je koffer vol met consoles, games en snoeren in de hoop dat de tv in het vakantiehuisje een HDMI-poort heeft. Of ben je zo'n vreemde vogel die best twee weken zonder games kan? Jurjen vroeg het zijn collega's.



Grote kans dat je dit ergens in Zuid-Frankrijk leest, op de rand van het zwembad met je snikkel in een lekker koud glas champagne. Of eh, eigenlijk is die kans helemaal niet zo groot. Want waarom zou je dat doen, je snikkel in de champagne hangen? Klinkt vast prettiger dan het is. Slecht voor de smaak, ook. Van de champagne, bedoel ik.

Maar goed, je begrijpt waar ik naartoe wil. Vakantie. Grote kans dat je dit leest terwijl je ergens op vakantie bent, poogde ik te zeggen. En wat is er als vakantievierende gamer dan meer meta dan een artikel te lezen over gameredacteuren die ook op vakantie gaan met/zonder games enzo?

TUSSEN DE OESTERS DOOR

Hoofdredacteur Jan zit terwijl je dit leest op Sicilië. Nee, niet om vluchtelingen te helpen. Hij zit daar naar eigen zeggen omdat de zon er altijd schijnt, je er de lekkerste espresso voor vijftig cent drinkt en er elke dag verse vis en oesters bij de lunch worden geserveerd. Dat klinkt inderdaad wel een stukje aangenamer dan hier en daar wat vluchtelingen helpen. En dan gaat ons luxe paardje tussen de oesters door nog een beetje zitten gamen ook.

Jan: "Kirby: Planet Robobot op de 3DS gaat zeker uitgespeeld worden. En ik wil overal drie sterren halen bij Two Dots op m'n iPhone."

Dat we voor onze vakantie-gamekick steeds vaker naar een iOS-apparaat in plaats van een handheld grijpen, is een trend die ook onlangs door Nino werd gevolgd. Hij had zowel zijn Vita als iPad mee naar de Dominicaanse Republiek. "Maar uiteindelijk heb ik mijn Vita helemaal niet aangezet. Op de iPad heb ik eerst Ridicilous Fishing helemaal uitgespeeld. Althans, op één vis na. En verder speelde ik vooral The Room 1, 2 en 3. Dikke aanraders voor fans van de betere puzzelgames! En het was ook echt een fijne vakantie! Op die ene rotvis na dan."

VAKANTIE NÁ DE VAKANTIE

Wouter, Florian en Samuel gaan pas ná de zomervakantie op vakantie. En daar weten ze goede redenen voor aan te voeren.

Wouter: "Ik wil meestal naar iets dat fucking ver is, dat is veel te duur in de zomer."

Florian: "In de zomer is het gewoon te mooi weer om op vakantie te gaan. Dat doe ik later wel, als het hier weer elke dag regent. En dan net iets verder dan het standaard Spanje, bijvoorbeeld naar Egypte of Kaapverdië."

Samuel voert eveneens het weer aan als reden om de vakantie uit te stellen. Al gaat hij dan wél weer naar het standaard Spanje. "Om mijn moeder op te zoeken." De schat. Hoewel... "Ja, ze woont inderdaad op vijf minuten van het strand. En tuurlijk kan ik daar gratis verblijven, en wordt er lekker voor me gekookt. Maar daar gaat het me écht niet om."

Samuel neemt daar in elk geval géén vakantie van het gamen. "M'n moeder heeft verrassend goede Wi-Fi bij haar thuis, dus 's avonds in bed een paar potjes online Smashen gaat perfect daar aan de Zuid-Spaanse kust."

Wouter gaat op de Vita spelen, namelijk Severed. Of op z'n laptop XCOM: Long War en Hard West. "Want je kunt de gamer wel uit z'n land halen, maar de gamer niet uit de, eh... Okay, geen idee waar ik daarmee naar toe wilde."

Waar Wouter ook naartoe wilde, Florian zal hem daar niet volgen. Want die gast gamet dus helemaal niet op vakantie.

GEEN GAMES OP VAKANTIE

Florian: "Ondanks dat ik nooit genoeg kan krijgen van games, kies ik er bewust voor niet te gamen op vakantie. Ook mijn telefoon laat ik rustig twee weken uit staan."

JJ sluit zich daarbij aan. Hij gaat altijd naar dezelfde plek in Turkije waar volgens hem heel veel mooie Russische chicks rondlopen, en raakt daar van alles aan, behalve digitale apparaten. "Dit zijn de enige twee weken per jaar dat ik niks met werk te maken wil hebben. En hoezeer gamen



ook een hobby is, ik doe iets honderd procent of niet. Bovendien, iedereen die in de zon gaat lopen gamen is gek. Blijf dan thuis in je dungeon." Een boodschap die aan Graddus niet is besteed. Die creëert gewoon een far-away-dungeon in zijn Franse buitenhuisje. "Ga mezelf KAPOT gamen daar. Zo gaan m'n PS4 en Wii U mee, en heb ik daar al een Nintendo 64 staan voor het betere retrowerk. Verder is er geen internet dus kan ik vol in de asomodus. Heerlijk."
Zo zie je maar, onze redacteuren verschillen niet alleen scherp van mening tijdens discussies over 'de beste game ooit'.

DIKKE VINGER

Uiteraard is er geen 'goede' of 'juiste' manier om je vakantie te vullen. Het voornaamste kenmerk van vakantie is tenslotte dat je niks moet, en je iedereen met een mening over wat je wel doet met een opgelucht hart een dikke vinger geeft. O, ik kan niet wachten tot mijn vakantie is aangebroken!
Zelf ga ik namelijk een hele week naar het immer bruisende Riviera Beach. Eigenlijk is dat gewoon een tokkiecamping in de buurt van Biddinghuizen, maar dat vind ik minder cool klinken. Uiteraard ga ik mijn kids daar meer aandacht geven dan mijn games, maar als die eikels op bed liggen, wordt er zeker even gegamed voor de tent. En dan het liefst iets met een turn-based opzet. Vanuit de stoel voor mijn vakantiehuisje even opkijken als twee leuke dames passeren, en dan mijn aandacht weer op het scherm, om een kaartje te leggen in Hearthstone, of een poppetje te verslepen in Lost Frontier, mmm, lekker hoor. Daar kan voor mij weinig aan tippen. En zeker een snikkel in de champagne niet!



weetje • weetje

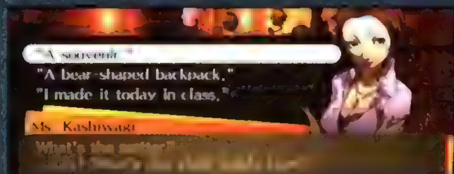
Ed is als je dit leest op vakantie in Namibië en Botswana, Jurjen neemt de eindredactie van de volgende PU over.

TOP 5 VAKANTIEGAMES

5 Lost Frontier (iOS / Android)
De makers van de Battleheart- en Zombieville series leveren met Lost Frontier de vetste 2016-game die je deze zomer op telefoon en tablet kunt spelen. Zeker als je van turn-based games als Fire Emblem en Advance Wars houdt. Want zo'n soort spel is het dus. En dat voor drie euro! (zie ook pag. 76)!



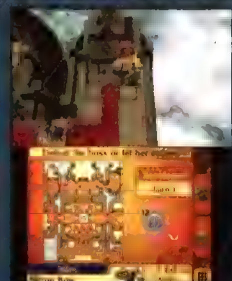
4 Persona 4: Golden (Vita)
Wanneer je van Japanse RPG's houdt, rechtvaardigt deze geweldige re-release van Persona 4 in z'n eentje de aanschaf van de Vita die je nodig hebt om hem te kunnen spelen. Perfect om je op vakantie eens heerlijk in het Japanse tienerbestaan te verliezen!



3 The Legend of Zelda: Link's Awakening (GB / GBC / DS / 3DS)
Het beste portable Zelda avontuur ooit voert je mee naar een eiland vol geweldige belevenissen. Als je hem nog nooit gespeeld hebt en er ook geen Game Boy meer op zolder ligt: je kunt 'm voor een zacht prijsje op de 3DS downloaden.



2 Fire Emblem Fates (3DS)
Turn-based gamen is lekker ontspannen, dus perfect voor op vakantie. Fire Emblem Fates is een van de beste turn-based games ooit en nét uit op de 3DS, dus weet je als bezitter van zo'n systeem wel genoeg. Waarom deze dan niet op 1 staat? Hij is nogal wat duurder dan Lost Frontier. Én niet iedereen heeft een 3DS.



1 The Room (iOS/Android)
Een mobile puzzelgame - daar verwacht je waarschijnlijk weinig van. Maar damn, wat is The Room vet, sfeervol en qua beeld en geluid zelfs spectaculair. Er zijn drie delen, en het maakt niet uit welke je kiest (begin gerust met deel 3) je vakantie is meteen heerlijk gevuld.

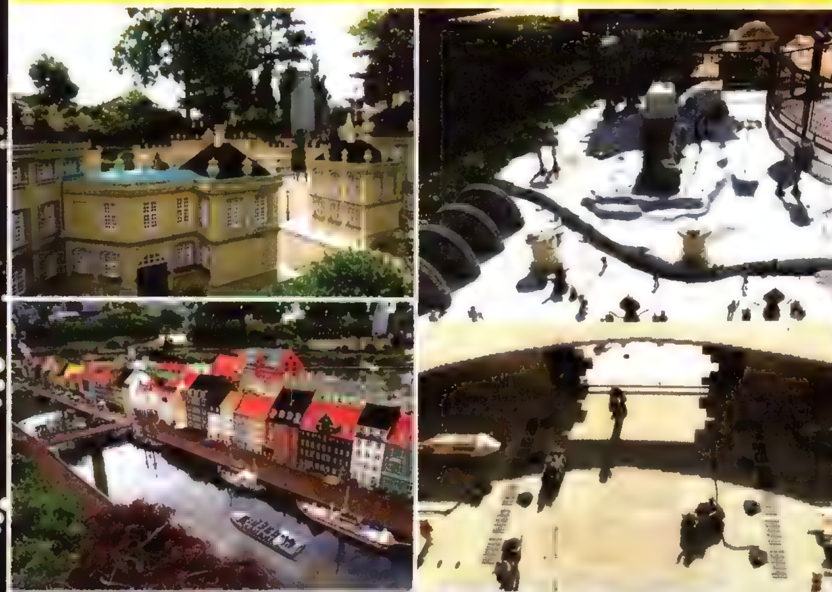


SNEAK PEAK IN DE LEGO FABRIEK

LEGO STAR WARS THE FORCE AWAKENS

Waar kun je beter een nieuwe LEGO videogame lanceren dan in het Deense LEGOLAND? Jan reisde af naar het pretpark en mocht bij hoge uitzondering een kijkje nemen in de LEGO fabriek.

Een week voordat LEGO Star Wars: The Force Awakens zou verschijnen, was ik uitgenodigd door Warner Bros. Interactive voor een persevenement in Denemarken. Een logische plek, want in het Deense Billund is LEGO geboren. In 1968 opende daar het eerste LEGOLAND park en sindsdien zijn er veel attracties bijgekomen. De wildwaterbanen en kindvriendelijke rollercoasters zijn helemaal van deze tijd, maar de Madurodam-achtige LEGO-settings maken minstens zo veel indruk.



Natuurlijk is er een LEGOLAND Hotel waar ook alles van LEGO is. Zo kom ik al struinend door het hotel Indiana Jones en Ninjago tegen, word ik bij de receptie opgewacht door een epische LEGO draak en bij de ingang heten iconische Star Wars figuren me welkom.



Op een kleine acht minuten rijden van het LEGOLAND-park vinden we het founders home. Hier is LEGO geboren en begon timmerman Ole Kirk Christiansen in 1932 zijn speelgoedbedrijfje. Het museum/kantoor/brainstormhuis is niet toegankelijk voor publiek en opent alleen zijn deuren voor belangrijke relaties, nieuwe werknemers (die er een stoomcursus LEGO krijgen) en speciale gasten. Ik voel me dan ook een geluksvogel, en leer waar de naam LEGO vandaan komt.











Ik reis door de tijd en zie hoe het houten speelgoed langzaam meer plastic onderdelen toegevoegd krijgt tot de allereerste plastic bouwsteentjes in 1953 het licht zien. De onderkant van die steentjes waren echter nog hol en daardoor niet zo heel stevig. Na 1958 werd de hedendaagse bouwsteen ontwikkeld, die nog altijd wordt gebruikt. Door holle buisjes (tubes) aan de onderkant, kunnen de steentjes op meerdere manieren op elkaar worden gezet. Briljant!



LEGO STAR WARS: THE REVIEW?

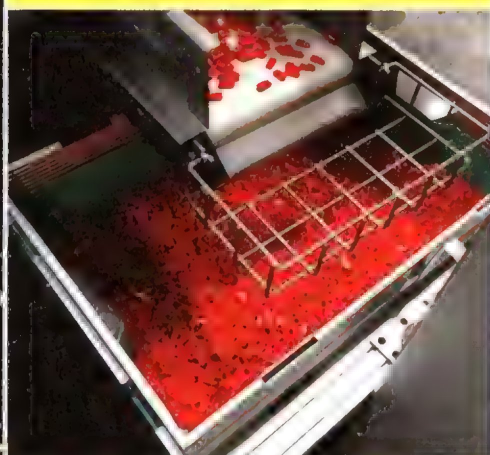
LEGO Star Wars: The Force Awakens is een typische, eeh, LEGO-game zoals we die inmiddels van TT Games gewend zijn.
Toch zijn er wel wat zaken verbeterd ten opzichte van de voorgangers.
Corridor-shootouts voelen nu echt als in cover-based actiegames waarbij wordt ingezoomd, en het vliegen in iconische ruimtescheppen is beter uitgewerkt dan ooit.
Belangrijkste plus zijn zes nieuwe avonturen die achtergrondverhalen vertellen die niemand nog kent, tot stand gekomen in samenwerking met LucasFilm en Disney. Zo volg je in Rathtar Hunting Han Solo en Chewbacca in hun pogingen de vraatzuchtige Rathtars gevangen te nemen en red je in Poe to the Rescue als Poe Dameron de wijze Admiral Ackbar.
Wouters review van de game vind je hier:
www.pu.nl/legostarwarsforceawakens



Vanwege de reis door de LEGO historie komen allerlei herinneringen bovendrijven. Ik zie LEGO waar ik zelf als klein knaapje mee heb gespeeld. Persoonlijk hoogtepunt is de Star Wars kamer. Hier moet de gids me echt wegtrekken.



Nog een unicum: een bezoek aan de LEGO-Fabriek. De fabriek in Billund is een van de vier fabrieken. Er staat nog een tweede in Denemarken, en eentje in Mexico en Hongarije. Binnenkort opent er een vijfde in Shanghai.
De fabriek in Billund produceert dertig miljard LEGO-steentjes per jaar en vrijwel alles gebeurt automatisch (de steentjes beginnen hun leven transparant en worden onder hoge druk van een kleurtje voorzien). Voorgeprogrammeerde lopende banden en ophaal-robots zorgen dat iedere bak met steentjes in een enorm magazijn wordt opgeborgen om vervolgens weer op gezette tijden naar vrachtwagens te worden gebracht.





Iedereen die de fabriek bezoekt (en dat privilege is slechts voor weinigen weggelegd - Warner Bros. Interactive was vijf jaar lang aan het lobbyen voor dit bezoek) krijgt een steentje met opdruk als bewijs mee naar huis. Een mooi aandenken aan een bijzondere trip! ✖

WIE, WAT, WAAR... MAAR VOORAL WANNEER!

KEUZE VOOR TIJDPERK IN GAMES ESSENTIEEL

Het tijdperk waarin een game zich afspeelt, wordt vaak onderbelicht, terwijl het gamers wel degelijk bezighoudt. Dat blijkt wel uit de ophef over WO 1 en Battlefield en de traditionele discussies over Assassin's Creed en Total War. JJ vroeg zich af hoe dat kan en in welk tijdperk de redactieleden zich het meest thuis voelen?

Als je kijkt naar de elementen waarop games beoordeeld worden, dan betreft het meestal graphics, verhaal, gameplay of speelduur. Veel minder woorden worden besteed aan het tijdperk waarin een spel zich afspeelt. Terwijl dat in veel gevallen juist het aspect is wat gamers in eerste instantie naar een spel trekt.

En het gaat zelfs een stuk verder: een game kan nog zo tof zijn, nog zulke coole gameplay en personages bevatten: als de titel zich in het Romeinse Rijk afspeelt en je hebt helemaal niks met Romeinen, dan heb je een zwaar probleem. Terwijl omgekeerd een game die zich afspeelt in het Romeinse Rijk met ietwat manke gameplay, toch vreselijk leuk kan zijn omdat je helemaal lijp bent van alles wat met Romeinen te maken heeft.

Zo werkt het hier op de redactie ook. Natuurlijk zorgt een nieuw screenshot of een versche trailer voor ophef en enthousiasme, maar de discussies barsten pas echt los als wordt aangekondigd in welk tijdperk een game zich afspeelt. Neem nu de verrassende mededeling dat de nieuwe Battlefield zich in de Eerst Wereldoorlog gaat afspelen. Voor- en tegenstanders vlogen elkaar bijna in de haren...

SMAKEN VERSCHILLEN

De reden voor deze heavy dosis passie is precies de reden waarom het tijdperk in de media wat onderbelicht wordt. Het is namelijk een 'smaakding'. Je kunt, anders dan bij graphics of gameplay, nooit beweren dat het ene tijdperk objectief gezien 'beter' is dan het andere; hoogstens dat het ene tijdperk je meer aanspreekt dan het andere. En veel (game) journalisten vinden beweringen die niet objectief gestaafd kunnen worden eng of not done. Terwijl het vaak de keuze van een gamer voor een spel bepaalt.

Fuck dat geneuzel! Wij zijn PU en we doen wat we willen! Gamen is voor ons geen wetenschap. Voor ons is het spelen van games net zo'n toffe hobby als voor jullie. En dus gaan wij net zo hard als jullie uit ons dak, of zijn we net zo teleurgesteld als we horen waar en wanneer de nieuwe Assassin's Creed, Total War of GTA zich afspeelt.

Het leek ons daarom leuk om jullie te laten weten in welke tijd de PU-redacteuren het liefst de virtuele held spelen en waar ze liever niet rondhangen.

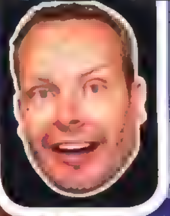


Favo tijdperk: De niet al te verre toekomst (XCOM, Halo, Mass Effect), of een middeleeuws verleden dat nooit heeft bestaan (Total War: Warhammer, Middle-earth: Shadow of Mordor, Dragon Age). Als ik echt het échte verleden in moet, dan blijf ik het liefst in de vorige eeuw hangen (Shenmue, Mafia, Yakuza).
'Laat maar' tijdperk: Ik hou niet zo van de wereldoorlogen, of het nou de eerste of de tweede is. Behalve als er een grote AT-AT-achtige tank doorheen stampt of als Indiana Jones erin zit. Ook spreekt de Renaissance me minder aan met al die nette pakjes en gasten die zich in rijtjes laten afknallen.

Favo tijdperk: WO II! Het was de laatste echte oorlog, vol heldenmoed en patriotisme. Je hoeft de nieuwste Call of Duty maar te spelen om te zien hoe slaapverwekkend die futuristische shizzle is.
'Laat maar' tijdperk: De Renaissance. Met dank aan Assassin's Creed: Unity.

Favo tijdperk: De Renaissance. Enerzijds is er nog de barbaarse lompheid/vechtlust van de middeleeuwen, anderzijds de Verlichting die qua architectuur en kunsten tot prachtige gebouwen en settings leidt. Daarom zijn Assassin's Creed II en AC: Brotherhood twee van mijn favoriete games!
'Laat maar' tijdperk: De moderne tijd. Games zijn voor mij escapisme, en dus speel ik niet graag games die me herinneren aan vandaag de dag.

Favo tijdperk: De middeleeuwen uiteraard, en dan met name die in Europa. Toen we hier nog ridders en kastelen hadden. En draken en tovenaars en reuzenspinnen niet te vergeten.
'Laat maar' tijdperk: Als liefhebber van geschiedenis vind ik alle tijdvakken cool, behalve het huidige.



ELK TIJDPERK IS EEN RISICO

Omdat het zo'n typisch 'smaakding' is, hebben developers altijd veel moeite met het bepalen van hun timeline; het perfecte tijdperk bestaat immers niet. En dus kan je met een keuze voor tijdperk X evenveel gamers voor je winnen als tegen je in het harnas jagen. Hoe bepaalt een developer dan waar hun spel zich afspeelt? Nou, men kijkt bijvoorbeeld naar de verkoopcijfers. Moderne tijd en de nabije toekomst zijn twee perioden die commercieel goed scoren. Op die tijdperken kun je bovendien ook nog je fantasie loslaten, terwijl in de historie alles vastligt.
Ook proberen veel developers een echte keuze te vermijden door een game in meerdere tijdperken te laten spelen, meerdere tijdperken met elkaar te vermengen (Civilization) of elk deel weer in een andere tijd te laten spelen (CoD, Assassin's Creed). Op die manier spreid je het risico om een bepaalde groep totaal te verliezen omdat ze niks met het desbetreffende tijdperk hebben. Ga er dus maar vanuit dat de discussie over een tijdperk bij een developer net zo heftig is als bij ons op de redactie of bij jullie thuis.



EN NINO DAN?
Nino vertoefde ten tijde van het schrijven van dit artikel in het beste tijdperk alltime: vakantie.

Favo tijdperk: Het Romeinse Rijk. De ultieme combi van geavanceerd en beschaafd, én barbaars en hedonistisch.
'Laat maar' tijdperk: De Industriële Revolutie. Ik word fucking depressief van al die grauwe fabrieken en kinderarbeid.

Favo tijdperk: Hoewel ik gek ben op de Romeinen, ga ik toch voor WO II. Misschien morbide, maar het fascineert me mateloos.
'Laat maar' tijdperk: Met de middeleeuwen heb ik niks. Een vreselijk smerige tijd die stijf stond van de religie en waarin de wereld echt een paar eeuwen stilstond. Games die in die tijd spelen, zoals AC: Unity en Thief, vind ik ook boring.

Favo tijdperk: De middeleeuwen. Deze tijd heeft me van kinds af aan al gefascineerd; ik wilde alleen maar ridder-LEGO, droomde ervan om een ridder te zijn en ging om die reden zelfs op paardrijles.
'Laat maar' tijdperk: De oertijd trekt me totaal niet omdat het, tja, gewoon boring is, I guess. Far Cry Primal heb ik dus ook nooit aangeraakt. Horizon daarentegen lijkt me dan wel weer vet, omdat dat niet een échte oertijd is... en Hollandsch!

DE GROOTSTE 'TIJDREIZIGERS'

ASSASSIN'S CREED

Deze serie is met bezoekjes aan het Italië van de Renaissance, de Caraïben ten tijde van de piraterij, het Parijs van Lodewijk XIV, de VS tijdens de burgeroorlog, het Victoriaanse tijdperk in Engeland, het China van de keizers en het Midden Oosten tijdens de Kruistochten de absolute koning van het 'tijdreizen'.



TOTAL WAR

In deze RTS-serie wordt het gegeven van meerdere tijdperken gebruikt om de strategische gameplay fris te houden. Je speelt zo immers elke keer weer met andere legers en wapens, en dus nieuwe strategieën. We hebben inmiddels al geknokt tegen Mongolen, Vikingen, in de tijd van Alexander de Grote, Napoleon, Attila de Hun en het oude Rome.



CIVILIZATION

Befaamde RTS-serie van Sid Meier die zo'n beetje de complete geschiedenis van de mensheid in de games stopt. Van de steentijd in 4000 voor Christus tot aan de toekomst van 2100. ✖



TOP TIEN

KLASSIEKE PIXELKNALLERS

Wat hebben de verhaallijnen en vijanden in 2.5D-shooters met elkaar gemeen? Ze zijn allebei flinterdun! Logisch dus dat Graddus, die zelf de diepgang van een A4'tje heeft, het genre zo vet vindt. Ter ere van de Doom reboot mocht hij een top tien klassieke pixelknallers in elkaar knutselen.



10 MARATHON

Bungie ken je natuurlijk van Halo of Destiny. De scifi specialisten braken echter door met Marathon, een - jawel - spacey shooter op verlaten planeten. Om eerlijk te zijn vond ik het als kind doodeng (die gemaskerde gasten met speren, brrr!) en heb ik het dus niet veel gespeeld... Hmmm, keertje Marathon marathon met Tjeerd?



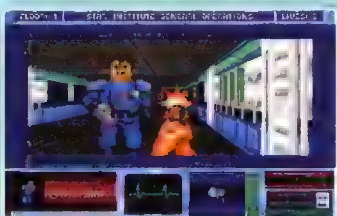
9 BLOOD

Ben je zwaar christelijk dan adviseer ik je effe de andere kant op te kijken. Blood kan namelijk als bijzonder schokkend worden ervaren! Deze duivelse shooter combineert herkenbare levels als het kerkhof en een pretpark met een bizar wapenarsenaal. Al blijft het opblazen van de bordkartonnen vijanden met dynamiet toch het leukst.



8 BLAKE STONE

Draaiend op de engine van Wolfenstein 3D kent Blake Stone sowieso een solide basis. Neem verder een gekke geleerde die een leger aan gemuteerde monsters creëert, en alle ingrediënten voor een bestseller zijn present. Helaas had Blake Stone één klein probleempje: de week na release lag Doom in de winkels...



7 SHADOW WARRIOR

Duke Nukem met ninja's - zo kun je Shadow Warrior het best omschrijven. Niet alleen kent het spel dezelfde brute actie en interactieve omgevingen, ook de onderbroekenlol is present. Het hoofdpersonage bijvoorbeeld heet Lo Wang, dat vrij vertaald 'kleine piemel' betekent. *gniffel*. *proest*. Muhahaha... Sorry.



6 DARK FORCES

Ook Star Wars ontdekte medio jaren '90 de kracht van 2.5D. Het resultaat was Dark Forces, een FPS waarin je als de onverschrokken Kyle Katarn ongeveer 3.419.457 stormtroopers in een baan om Coruscant knalt. Bijna twintig jaar en minstens zoveel matige Star Wars games later, wil ik vooral weten waarom er niet DIRECT een vervolg wordt gemaakt!



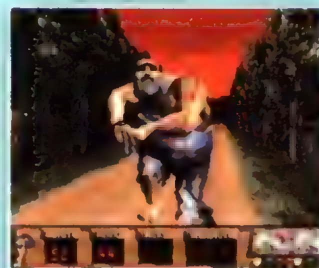
5 RISE OF THE TRIAD

Dat nazi's afknallen tijdloos vermaak biedt, was ook in 1994 al bekend. Rise of the Triad deed er zelfs een schepje bovenop door absurd bloederige kills op het scherm te toveren. Dacht je dat Soldier of Fortune en Mortal Kombat ver gingen? Dan heb je nog nooit een nazischedel + oogballen langs je hoofd zien vliegen.



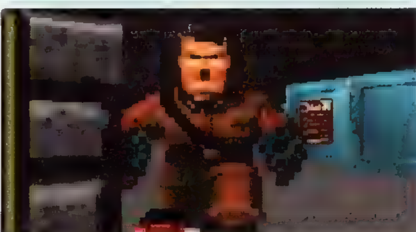
4 REDNECK RAMPAGE

'I am Donald Trump and I approve this game!'. Het had zomaar op het doosje van Redneck Rampage kunnen staan. De game is dan ook typisch Trump: vol hillbillies, trailerparken en het recht om je buurman te allen tijde met een shotgun voor z'n flikker te schieten. Het enige dat ontbreekt, is een eindbaas in de vorm van Hillary Clinton!



3 WOLFENSTEIN 3D

Luger Me Now, Adolph's Bane, Tank You Very Much, How Do You Düsseldorf?, Castle Verlassen: allemaal namen die serieus overwogen werden voordat de keus op Wolfenstein 3D viel... Het brengt me tot de brandende vraag: zou deze 2.5D-oermoeder (en daarmee het complete genre) met een van deze wacky titels dezelfde populariteit hebben vergaard?



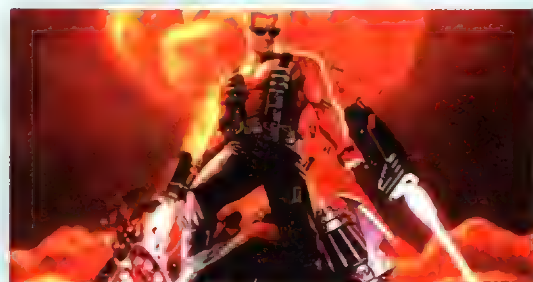
2 DOOM

De Doom reboot ligt al effe in de winkels, maar ik durf nú al te beweren dat ie de legendarische status van z'n voorganger nooit zal bereiken. Dat kan ook niet, want Doom is de op-één-na-beste 2.5D-shooter ooit. Wát, de op-één-na-beste? De op-één-na-beste, ja. id Software's legende moet namelijk z'n meerdere erkennen in...



1 DUKE NUKEM 3D

Hail to the king, baby! Toen Duke Nukem 3D in 1996 verscheen, had ik als puberende snotneus één wens: net zo cool als de Duke worden. Want die heerlijke politieke incorrectheid. Die tijdloze oneliners. Die vrouw verslindende swag. Weet je hoe badass de Duke is? Hij neemt zonder probleem alle andere games uit deze lijst in een verstikkende wurggreep. Met z'n penis.




EDGE OF
REVIEWS

NOWHERE

Nu virtual reality officieel een feit is, schieten de tech demo's uit de grond. Developers zijn duidelijk nog op zoek naar wat goed werkt in VR, maar Insomniac snapt het volgens Florian nu al helemaal, en dat tonen ze aan met Edge of Nowhere.


Het schijnt dat de Syrische president Assad zoiets als baby mobiel boven z'n wieg had hangen...

Vorig jaar op de E3 kondigde Insomniac Edge of Nowhere aan, en maakten ze mij reuzebenieuwd naar de uitwerking ervan. Een jaar later hebben de makers van o.a. Ratchet & Clank mij van één ding overtuigd: Edge of Nowhere is geen tech demo, maar een echte VR-game!

Enge visioenen

Edge of Nowhere is een action adventure horrorgame die in third-person gespeeld wordt en qua stijl wel wat weg- heeft van Lost Planet en Dead Space.

In de game speel je met Victor Howard die op zoek gaat naar z'n verloofde die niet is teruggekomen van een expeditie in Antarctica. Victor pakt het vliegtuig maar crasht in de buurt van z'n eindbestemming. Op dat moment heb je twee doelen: proberen een weg naar de bewoonde wereld te vinden én je liefje redden.

Al snel vindt Victor de eerste dode expeditieleden en wordt duidelijk dat er vreemde dingen gebeuren in de besneeuwde omgevingen en de vele donkere grotten die de game rijk is.

Daar komt nog eens bij dat hij last krijgt van angstaanjagende 'visioenen', die je aanvankelijk nog linkt aan het feit dat Victor z'n kop heeft gestoten tijdens de vliegtuigcrash. Want de dingen die je ziet, kunnen niet echt zijn, toch?

Geflipt?

Insomniac zorgt er heel knap voor dat je binnen een paar minuten met Victor meeleeft en je hoopt oprecht dat hij zijn verloofde kan terugvinden. Vol goede moed begin je dan ook aan het avontuur, maar hoe verder je komt in de game, hoe angstaanjagender alles wordt.

Daarnaast raak je ook steeds minder overtuigd van Victor zelf. Bedoelt hij het allemaal goed, of is ie echt totaal geflipt en hoort hij thuis in een inrichting? Het zorgt voor een achtbaan aan emoties die door VR alleen maar versterkt wordt. Je bent samen met Victor in deze fucked up wereld en je moet er samen proberen weer uit te komen.

Nare geintjes

Aangezien de game in third-person wordt gespeeld, hang jij met de camera achter je character. Zodra je begint te lopen, zweeft de camera achter Victor aan en dat gaat helemaal vanzelf. Aangezien je in VR zit, kan je echter ook in 360 graden om je heen kijken en zo krijg je echt het idee te zijn waar Victor is.

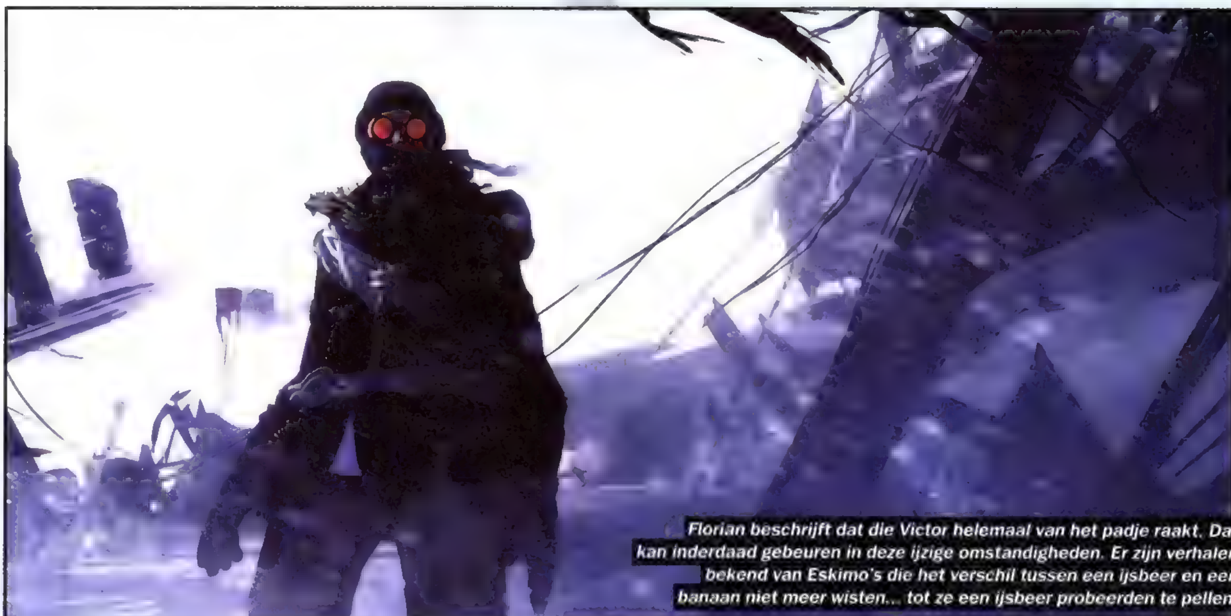
Het zorgt er tevens voor dat je altijd van alle kanten kunt bekijken waar je naartoe moet, maar Insomniac flikt je ook nare geintjes, aangezien de devs weten waar de camera zich op elk moment bevindt. Zo zullen er bijvoorbeeld regelmatig vijanden vlak langs de camera richting Victor lopen en dat geeft een vreselijk ongemakkelijk gevoel. Als speler zie je af en toe al eerder waar Victor mee te maken gaat krijgen en dat bezorgt je letterlijk hartkloppingen. Jij hebt het monster al van dichtbij gezien, en Victor weet nog van niks!

Samengeknepen billetjes

De gameplay van Edge of Nowhere bestaat vooral uit klimmen en klauteren over gletsjers en ijswanden en het ontwijken van vijanden. Er komt dan ook een hoop stealth bij kijken, want Edge of Nowhere is geen game die je guns blazing doorspeelt. Je krijgt op een gegeven »



moment wel een shotgun tot je beschikking, maar die gebruik je alleen in uiterste nood, al was het maar omdat er bijna geen munitie te vinden is. Als je ontdekt wordt, is de beste keuze dan ook om te rennen, en reken maar dat je op zulke momenten eveneens met samengeknepen billetjes op de bank zit.
De game wisselt af tussen buiten- en binnenlocaties. Buiten is het vooral kijken waar je naartoe moet en ben je redelijk veilig; binnen in de grotten, waar je doorheen moet om verder te komen, zijn de échte vijanden te vinden.


Florian beschrijft dat die Victor helemaal van het padje raakt. Dat kan inderdaad gebeuren in deze ijzige omstandigheden. Er zijn verhalen bekend van Eskimo's die het verschil tussen een ijsbeer en een banaan niet meer wisten... tot ze een ijsbeer probeerden te pellen.

Strategie

Er zit niet heel veel variatie in de vijanden, maar ze vragen wel allemaal een specifieke aanpak. Zo zijn er bijvoorbeeld monsters die jou kunnen horen, maar niet kunnen zien. Je kunt dan vrij dicht langs ze sluipen, zolang je maar je de tijd neemt en heel stil bent. Als een monster je wel kan zien, maar niet kan horen, zal je op het juiste moment een sprintje moeten trekken.
Dit zorgt ervoor dat de game spannend blijft, maar ook dat je elke encounter moet beschouwen als een soort minipuzzel. Hoe kom je langs de vijanden zonder dat ze je opmerken en je dus geen kostbare kogels hoeft te gebruiken? Meestal ging ik eerst effe in een veilig hoekje zitten kijken wat er allemaal rondliep, om dan mijn strategie te bepalen.

"Edge of Nowhere grijpt je bij je strot en laat je niet meer los tot je de aftiteling hebt gezien."

Het voelt oprecht klote als je Victor gepakt ziet worden door de lugubere monsters omdat jij een foutje hebt gemaakt in je plan van aanpak.

Verademing

Edge of Nowhere grijpt je bij je strot en laat je niet meer los tot je de aftiteling hebt gezien. Het is een verademing naast al die tech demo's voor VR, die zeker wel cool zijn, maar eigenlijk geen games genoemd mogen worden. Edge of Nowhere is absoluut een echte VR-game en dat smaakt op z'n zachtst gezegd naar meer.
Dat wil echter niet zeggen dat het ook de meest briljante game is die ik ooit gespeeld heb. Edge of Nowhere maakt fantastisch gebruik van de mogelijkheden van VR en daardoor valt het wat minder op dat er weinig variatie is qua gameplay, omgevingen en vijanden.
Ook is de game met een dikke vijf uur erg kort, hoewel je door de heftige zintuigelijke ervaringen het idee hebt dat je er veel langer mee bezig bent. Uiteindelijk speel je de game waarschijnlijk in twee sessies uit, en ondanks dat het kort is, is het de rush of your life!

De boeken in

Edge of Nowhere toont aan wat er mogelijk is met third-person games in VR. Het is een buitengewone ervaring die niet alleen onvergetelijk is, maar je ook alvast een kijkje geeft in de toekomst van VR-gaming.
Ik had nooit verwacht dat er al zo snel na de release van een compleet nieuw platform al zo'n ontzettend vette game zou verschijnen. Edge of Nowhere is dan wel niet perfect, maar als je gamers wil overtuigen van VR, is dit wat je ze moet laten zien. Insomniac zal de boeken ingaan als de studio die de allereerste must have VR-game heeft afgeleverd!







SCORE **80**

Edge of Nowhere is niet de beste game die Insomniac ooit heeft gemaakt, maar de beklemmende sfeer en het meesterlijke gebruik van VR maken het voor iedereen met een Oculus Rift een must have!

FLORIAN



Ruim vijf uur is aan de korte kant, maar door de vette VR-ervaring speel je de game graag nog een keer, in een moeilijkere mode.

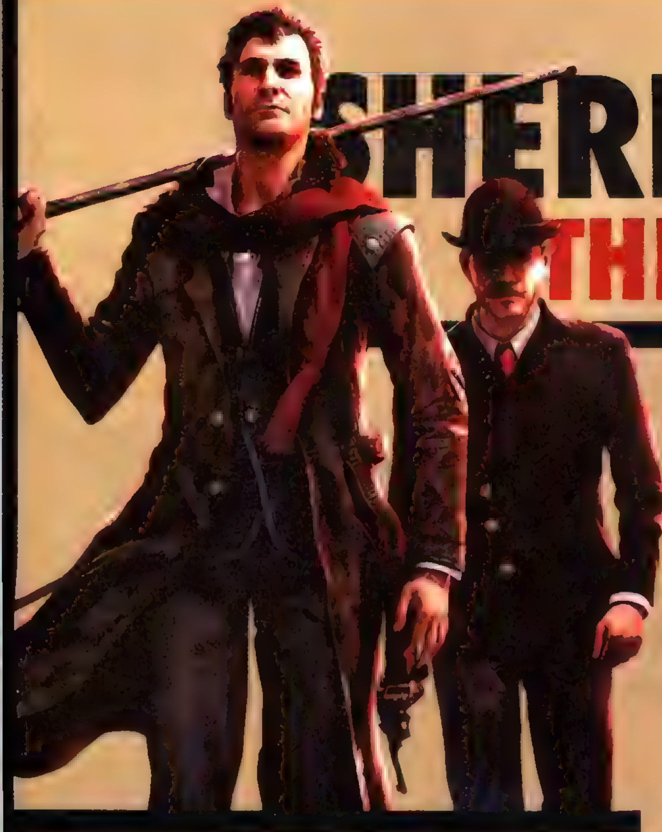
5 UREN



BASICS

VR THIRD-PERSON ADVENTURE
INSOMNIAC GAMES / OCULUS
1 SPELER
OUT NOW

SHERLOCK HOLMES
THE DEVIL'S DAUGHTER



Er komt deze zomer maar weinig uit, dus dan ga je op zoek naar verborgen diamantjes. Nino dacht er eentje gevonden te hebben in de vorm van de achtste Sherlock Holmes game, maar hoe ruw mag zo'n diamant zijn?



REVIEW XBOX ONE | PC | PS4

Het is een grote schande dat ik als groot fan van point and click adventures en moordonderzoeken, tot nu toe niet één game uit de Sherlock Holmes serie van ontwikkelaar Frogwares gespeeld heb. We zijn inmiddels bij het achtste deel in de serie aanbeland, The Devil's Daughter genaamd, dus hoog tijd om dat gemis goed te maken.

GTA London

Als ik PU.nl-freelancer en Sherlock-expert Marvin mag geloven, borduurt The Devil's Daughter vrolijk voort op de blauwdruk die het vorige deel - Crimes & Punishments - heeft neergelegd. Het grote verschil tussen het zevende en dit achtste deel is het feit dat de game zich nu afspeelt in een semi open-wereld in plaats van losse locaties. Je kan nog steeds fast travellen en lang niet alle omgevingen zijn met elkaar verbonden, maar de momenten dat je op straat van huis naar huis wandelt, zien er goed uit voor een adventure. Verder heeft de ontwikkelaar de stemacteur van Sherlock vervangen, Watson een beetje opgefrist en veel meer actie-onderdelen toegevoegd.

Gears of Holmes

Die actie-segmenten zorgen ervoor dat The Devil's Daughter wat meer om het lijf heeft dan een simpel pixelhunt point-and-click adventure, maar dat is niet per se positief. Het zorgt voor afwisseling en dat is prima, maar een aantal van die sequenties zijn zo ontiegelijk klungelig uitgewerkt dat ze alleen maar frustratie opwekken. Zo is er een scène waarin je weg moet rennen voor een jager en achter cover moet schuilen als je hem hoort schieten. Maar door de slechte controls en de algehele ruwe afwerking, ga je geheid een aantal keer dood zonder dat je weet wat je fout deed. Je kan bepaalde actiescènes skippen, maar die met de jager bijvoorbeeld niet en dat is tergend, helemaal omdat ze vaak veel te lang duren.

"Als je een beetje met je ogen knijpt, schuilt er een geinige detective game achter de ongepolijste randen."





Verbanden leggen

Is het dan alleen maar kommer en kwel met onze Engelse speurneus? Neen. Op die klungelige actiescènes na is The Devil's Daughter een prima spelleke. Okay, de acteerprestaties zijn niet bijzonder, de animaties zijn houterig en de afwerking laat te wensen over maarrrr... als je dat allemaal effe naast je neerlegt, hou je een geinige detective game over met interessante cases, leuke personages, geinige puzzels en genoeg afwisseling. Met name het inmiddels bekende deductions systeem, waarbij je verbanden moet leggen tussen bepaalde bewijsstukken om zo bij de juiste verdachte uit te komen, is leuk om mee te stoeien en geeft je een beetje het gevoel dat je na moet denken; iets dat in de rest van de game nauwelijks nodig is.

Voor de volle mep zou ik deze Sherlock nooit kopen, maar als ie straks voor een paar tientjes in de budgetbak belandt, is het een uitstekende game om je honger naar point and click adventures mee te stillen.

weetje • weetje

De Adventures of Sherlock Holmes (zoals de serie voluit heet), startte in 2002. De eerste twee delen hadden nog lelijke pre-rendered achtergronden, maar sinds het derde deel uit 2006 is de serie driedimensionaal. Inmiddels draaien de games op Unreal Engine 3 en zien de omgevingen er gelikt uit. Hopelijk pakken ze in het volgende deel de animaties aan.

SCORE 65

Je moet je best doen om door de ruwe afwerking van deze achtste Sherlock game heen te kijken, maar als je een beetje met je ogen knijpt, schuilt er een geinige detective game achter de ongepolijste randen.

NINO



Er moeten vijf uitgebreide en gevarieerde zaken opgelost worden. Dat was voor mij lang genoeg, maar ik zou er geen zestig euro voor betalen.

10+ UREN



BASICS

POINT AND CLICK ADVENTURE
FROGWARES / BIG BEN INTERACTIVE
1 SPELER
OUT NOW

INSIDE

Jan is helemaal van slag. Hij heeft namelijk Inside uitgespeeld, de spirituele opvolger van de alom bejubelde indie-hit Limbo. Hij is intens gelukkig én tegelijkertijd diep teleurgesteld. Ach, gossie, die arme jongen toch.



Het einde van Inside moet zonder twijfel het meest bizarre einde van een game OOIT zijn. Ik kan er met mijn hoofd niet bij. En dat terwijl ik de voorgaande uren nog zo had genoten. Hoewel, het woord 'genieten' is eigenlijk niet echt op z'n plaats bij Inside. En je kunt je afvragen of dat bij het meesterlijke Limbo eigenlijk ook wel het geval is. Limbo is een van mijn favoriete games aller tijden. Ik heb het spel meerdere keren uitgespeeld en heb diverse theorieën over het verhaal en de symboliek tot op de komma's uitgeplozen. Bij Inside hoopte ik op iets soortgelijks. En grotendeels voorziet deze game me ook wel weer van diezelfde fix. Grotendeels...

Valse viervoeters

Inside is op veel fronten Limbo 2.0. Was Limbo volledig zwart-wit, in Inside zie je heel af en toe een toefje kleur tussen het grauw oplichten. Het shirt van het jongetje dat je bestuurt is vaalrood, er zijn gele kuikentjes op een verlaten boerderij die jou als moeder zien, en af en toe spot je een oranje of geel lampje.

Maar voor de rest is het grijs, zwart en wit wat de klok slaat. En dat past bij de depressieve, dystopische wereld van Inside. Net als in Limbo had ik voortdurend een naar, ongemakkelijk gevoel. Je moet de hele tijd op je hoede zijn. Waren in Limbo de natuur en machines je grootste vijand, hier zitten mensen (?) en jachthonden je vooral in het begin steeds achterna. De 'mensen' hebben geen moeite een klein jongetje te wurgen, te verdrinken of neer te schieten. En die grommende viervoeters zijn valser en gemener dan de honden van Ramsay Bolton. Brrrr.

Makke slaven

De wereld zelf is troosteloos, afgestompt en angstaanjagend knap neergezet met minimale middelen. Er wordt de hele game geen woord gesproken, muziek is er nauwelijks, en toch snap je dat er van alles mis is.

Je achtervolgers dragen vreemde witte maskers, net als hun kinderen. Het overgrote deel van de mensheid lijkt compleet gehersenspoeld en loopt letterlijk in de pas van hun meesters. Wie of wat ze controleert blijft onduidelijk, maar dat ze als volgzame slaven worden ingezet om te werken in fabrieken en mijnen is een feit. De wereld van Inside biedt dan ook geen enkel sprankje hoop en weet met minimale middelen het maximale te bewerkstelligen.

Briljante puzzels

Dat minimalistische zien we ook terug in de besturing. Je rent van links naar rechts, je hebt een enkele 'pak vast/doe/interactie'-knop, een springknop en dat is het.

Toch heeft de game niet meer nodig. De puzzels zijn over het algemeen niet al te moeilijk. Inside is duidelijk een tikje eenvoudiger dan Limbo, maar er zijn nog genoeg manieren om het loodje te leggen. En er zijn enkele briljante puzzelmomenten.

Zo dien je op een gegeven moment letterlijk in de pas te lopen samen met andere, gehersenspoelde lotgenoten terwijl je langs bewakers loopt. Maak je hier één verkeerde beweging, dan word je door een machine geëlektrocuteerd. Ook het verplaatsen van een brandend kratje van A naar B in een ondergelopen gebied, terwijl er sproei-installaties aanstaan, is slim gevonden.

En zo zijn er meer pareltjes te ontdekken. Er is een sectie in een onderzeebootje dat zo leuk en lekker speelt, dat ik het oprecht jammer vond toen ik weer te voet verder moest gaan. In een ander klim- en klauterdeel moet je gigantische luchtverplaatsingen zien te ontwijken. En er zijn mo-



Als je de titel Inside omdraait, heb je net als de game zelf een heel onbevredigend einde: Ed is ni...

menten dat je een geheimzinnige machine op je hoofd zet waardoor je gehersenspoelde arbeiders overneemt. Loop jij naar rechts, dan zullen zij naar rechts lopen, spring je in de lucht, dan springen zij in de lucht. Ook hier schotelt de game je een aantal zeer memorabele puzzels voor die nog lang in je hoofd blijven rondspoken.

Uit de bocht

Toch vliegt Inside ook af en toe uit de bocht. De makers voeren bijvoorbeeld een zeer angstaanjagend vijandje op die je meerdere keren moet zien te ontwijken totdat je opeens, volledig scripted, alsnog het slachtoffer wordt van iets dat je niet kan voorkomen, puur om het verhaal voort te stuwen. Ander puntje: games hoeven niet het complete hoe en waarom voor me uit te kauwen, maar Inside roept meer vragen op dan het beantwoordt. Er is genoeg contextuele uitleg en je leert veel van de settings waarin je klimt en klautert, maar er zitten ook een paar onlogische en rare plottwisten in. Zo kun je op een gegeven moment onderwater ademen. Van wie en waarom je nu precies deze vaardigheid krijgt, is volstrekt onduidelijk en waarom je gameplay-technisch deze skill nodig hebt, is me ook een raadsel. De onderwatersecties die daarna volgen, hadden ook prima gespeeld kunnen worden zoals je daarvoor deed. En dan is er natuurlijk het bizarre einde van de game.



Het is eigenlijk geheim, maar het schijnt dat ze bij de Marine bewust geen blondjes aannemen omdat ze bang zijn dat die in onderzeeërs de deur opendoen als er geklopt wordt.

Bizar

Ik ga hier niks verklappen maar als je echt blanco de game wil ingaan, moet je deze alinea wellicht skippen. Nogmaals, ik ga echt niks spoilen, maar ik kan je wel vertellen dat er richting het einde van de game een bizarre wending plaatsvindt. Een wending die nog wel past in de context van het verhaal, maar die honderd procent zeker een WTF-brul bij je gaat ontlokken. De gameplay verandert er niet veel door, alleen ben je vanaf dat moment - hoe zal ik het eens subtiel brengen - niet helemaal jezelf meer. Dat heeft voor- en nadelen en het levert opnieuw enkele briljante momenten op. Maar dan, opeens, bam-klats-knal, is daar het einde van de game. Zomaar. Een zeer onbevredigend einde mag ik wel zeggen, een spuug in het gezicht van de gamer. Serieus, zelfs het einde van Monty Python and the Holy Grail is nog logischer dan het slot van Inside. Ik heb een paar verklaringen voor dit bizarre einde:

"Ik ga niks spoilen, maar ik kan je wel vertellen dat er richting het einde van de game een bizarre wending plaatsvindt."

1) Het geld was op
Inside is al bijna zes jaar in de maak en op een gegeven moment moet de game een keer uitgebracht worden, wil je ooit uit de kosten komen. Het spel heeft overigens een prijs van € 19,99.

2) Ze wisten het zelf ook niet meer
Na met de game zes jaar in Limbo te hebben gezeten (haha woordgrap haha), wisten de makers er ook geen chocolade meer van te maken en dachten ze 'okay, we hebben een goede game hier, laten we er in hemelsnaam een einde aan breien'.

3) Het einde is een bizar statement
Limbo heeft Playdead zoveel lof (en geld) opgeleverd dat het de Denen een beetje naar het hoofd is gestegen. Men gedraagt zich nu als de Lars von Trier van de game-industrie en sluit Inside af met een grote Fuck You waar wij gewone stervelingen nooit de essentie van zullen snappen.

Het echte hoe en waarom zullen we waarschijnlijk nooit te weten komen, maar het moge duidelijk zijn dat Playdead een meesterwerk in de maak had, dat ze zelf deels om zeep hebben geholpen.



SCORE 80

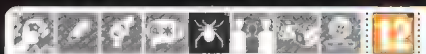
Als je Limbo op een voetstuk hebt staan, raad ik je vurig aan Inside te gaan spelen. De game én de speler(s) hadden echter meer verdiend dan het abrupte, bizarre einde. En dat is toch wat blijft hangen.

JAN



Inside speel je één keer uit, daarna blijf je ontredderd achter.

4 UREN



BASICS

PLATFORM - PUZZELGAME
PLAYDEAD / MICROSOFT
1 SPELER
OUT NOW

MONSTER HUNTER GENERATIONS



De Monster Hunter serie lijkt wel een beetje Nintendo-exclusief geworden. Dat komt mooi uit, omdat onze Nintendo-man Jurjen ook zo'n beetje de enige is die de typische Monster Hunter gameplay weet te waarderen. En daar zal dit nieuwe deel geen verandering in brengen.

REVIEW 3DS

Vandaag wil ik de mensheid graag feliciteren met haar 200.000-jarig bestaan. Omdat ik niet weet op welke datum de mensheid precies begonnen is, heb ik hier zomaar even een datum voor geprikt. Want we moeten het toch ééns vieren, die geboorte van de mensheid. Ik bedoel, wij zijn gewoon coole wezens, die het al best een tijdje uithouden hier aan de top van de voedselketen. En ook al wordt er veel op de mensheid gemopperd, we hebben ook veel toffe dingen naar de planeet aarde gebracht, zoals bier, wc-papier en Netflix. Stel je de wereld eens zónder voor!
Okay, hier en daar maken mensen elkaar wel een beetje kapot, maar dat heeft nauwelijks impact op het voortbestaan van de mensheid als soort – die ondertussen alweer ruim zeven miljard individuen omvat. Dat we de aarde opwarmen, ach, dat scheelt weer stookkosten, is goed voor het milieu. En kijk eens naar de andere dieren, die bakken er helemaal niks van.
Dolfijnen bijvoorbeeld. Die schijnen óók intelligent te zijn, maar toch zijn ze dom genoeg om zich massaal door mensen te laten vangen om vervolgens weer andere mensen te vermaken met hun suffe circuskunstjes. Als dolfijnen écht zo slim waren, hadden ze al lang een Humanarium gebouwd en daar mensen in gestopt die dan kunstjes voor andere dolfijnen moesten doen. Maar zover ik weet bestaat zoiets niet. Wij mensen zijn gewoon de beste soort ooit, punt.



Die belachelijk grote wapens, daar snap ik helemaal niks van. Alsof je je eitje met een heimachine tikt.

"Ik zit nu al zo'n vijftig uur diep in de game, en maak nog geen enkele kans tegen de flagship monsters."



Weet je dat de wegen onder een vulkaan vaak heel goed berijdbaar zijn? Komt omdat daar veel asfalt...



Ik praatte laatst op een feestje over m'n werk; dacht die gast dat ik coke dealde, omdat ie steeds 'powder unlimited' verstond.

Voedselketen

Okay, zo'n honderd miljoen jaar geleden hadden wij hier op aarde weinig te zeggen. Toen waren we nog nietige woelmuisjes, die zich snel verstopten als er een Velociraptor of machtige Tiranosaurus Rex voorbij kwam stampen. Of eigenlijk bestonden we toen nog niet eens. Een rare gedachte hoor, dat er hier allemaal vette shit als dino's, reuzenrupsen en uitbarstende vulkanen en zo waren zonder mensen om er foto's van te maken.
De videogame Monster Hunter Generations laat je spelen met de gedachte dat mensen en dinosaurussen (eigenlijk: monsters die op dino's lijken) wél gelijktijdig de aarde bevolkten. En dan is het natuurlijk de vraag: wie zou er in zo'n situatie de top van de voedselketen bereiken?

Om de monsters een beetje een kans te geven, krijg je als menselijke jager geen AK47, raketwerpers of andere geavanceerde shit; je mag in het begin kiezen voor een Great Sword, Hammer, Gunlance, Switch Axe of één van de andere wapens die ook al in voorgan-

weetje • weetje

Deze game heet in Japan Monster Hunter X. En dan moet je die X uitspreken als Cross. Het is een speelse verwijzing naar het feit dat er dit keer van veel dingen vier zijn: vier hoofdmonsters, vier dorpen en vier speelstijlen, bijvoorbeeld.


Da's meer een ruwoliefant...

ger Monster Hunter 4 Ultimate zaten, en daar moet je het dan mee doen.
O ja, je krijgt ook nog een mes om onderdelen uit verslagen monsters te snijden. Met die onderdelen kun je je wapens en pantsers weer sterker maken om de grotere dino's te kunnen verslaan. En zo hak en snijd je jezelf naar de top van de voedselketen, waar dit keer maar liefst vier flagship monsters op je wachten.

Stijlen

Als Monster Hunter fanaat die de vorige twee games van deze vierde generatie al helemaal kapot heeft gespeeld, zit je nu natuurlijk te wachten tot ik je iets nieuws vertel. Ehm, dat gaat lastig worden.
In mijn preview vertelde ik al dat je dit keer met Felynes kunt spelen. Dat voelt behoorlijk nieuw en anders, omdat je met die beesten niet het gebruikelijke gehannes met steaks, potions en pikhouwelen hebt.
Ik vertelde je ook al over de vier nieuwe dorpen (of eigenlijk één nieuw dorp en drie terugkerende dorpen uit eerdere delen) en de belangrijkste vernieuwing voor de doorgewinterde monsterjager: Hunter Styles.
De Hunter Styles geven elk van de veertien wapens in het spel vier verschillende vormen. Als je een beetje in de lijn van vorige games wil blijven spelen, kies je de vertrouwde Guild Style.
Maar als je in een wilde bui bent, kun je ook kiezen voor de Aerial Style, waardoor je je wapens kan gebruiken om jezelf vanaf monsters de lucht in te lanceren en monsters van bovenaf aan te vallen.
De Adept Style is voor de afwachtende spelers die het leuk vinden om aanvallen te ontwijken en vervolgens keihard te counteren.
Zelf ging ik voor de aanvallende Striker Style, die me liet kiezen uit drie Hunter Arts, speciale moves als een rondslag of het vermogen effe heel hard weg te rennen. Die laatste heb ik ook vaak gebruikt.

weetje • weetje
Ook dit keer kun je weer kostuums en wapensets vrijspelen in de thema's van andere Capcom games, zoals Okami, Street Fighter en Ghosts 'n Goblins.

Kwartje

Monster Hunter Generations is een geweldige game, binnen de context van wat Monster Hunter games geweldig maakt. Dankzij de verschillende stijlen is er weer enorm veel ruimte om te experimenteren, want vier stijlen keer veertien wapens maakt maar liefst 56 manieren van spelen mogelijk. En daar eindigt het niet, want uiteraard zijn de manieren om de zichtbaar gedragen wapens en pantsers van je personage te versterken opnieuw vrijwel eindeloos. Omgevingen, monsters en acties zien er ook nog eens beter uit dan ooit.
Tegelijkertijd zingt deze Monster Hunter weer precies hetzelfde liedje als die van vorig jaar. Je verlaat je dorp, doodt de makke beesten in het eerste gebied, ergert je aan het laadscherm dat verschijnt (waarom toch?) als je naar het tweede gebied holt, enzovoort.
In mijn preview wekte ik een beetje de indruk dat deze Generations een mooi instapmodel is voor gamers die nog nooit een Monster Hunter speelden; daar wil ik op terugkomen. Ik heb het namelijk even getest op mijn zoontje van negen, en die begrijpt er gewoon helemaal geen zak van, ook niet als ik mijn uiterste best doe het uit te leggen. Het kwartje valt gewoon niet, en dat hoor ik wel vaker. Ik zit nu zelf al zo'n vijftig uur diep in de game, en maak ook nog geen enkele kans tegen de flagship monsters. Daar moet je tegen kunnen.


weetje • weetje
Tegelijk met de game verschijnt een limited edition New Nintendo 3DS XL in Monster Hunter-stijl.





Luipaardprint

Monster Hunter Generations is bedoeld om de tiende verjaardag van de serie te vieren. Maar het is ook een viering van de mensheid.
Nu we eenmaal bovenaan de voedselketen genieten van bier, wc-papier en Netflix, lijkt het allemaal zo voor de hand liggend, dat we met z'n allen lekker de aarde domineren. Maar het was nog een hele strijd om hier te komen.
Vroeger konden mensen dus niet naar de Cool Cat om een shirtje met luipaardprint te halen, maar daar moesten ze écht een luipaard voor opzoeken en doodmaken. En ze hadden toen ook nog geen Jumbo, dus moesten ze hun eten en wc-papier allemaal uit de natuur halen. Elke dag weer. Sta daar maar eens bij stil, voordat je loopt te zeiken dat Monster Hunter altijd zo moeilijk is. Monster Hunter games zijn gemaakt voor de doorzetters die we als mensheid nodig hadden om hier te komen. ✪


Andere fabrikanten van energydrankjes hebben de populariteit van deze serie ook ontdekt, dus kijk niet raar op als binnenkort Red Bull Hunter uitkomt.

SCORE 80

Monster Hunter fans zullen deze grootste en meest customizable game in de franchise zeker waarderen. Nieuwkomers zullen waarschijnlijk nog dieper verdrinken in de mogelijkheden. Verder is dit eerder een evolutie dan een revolutie.

JURJEN



Ik heb na vijftig uur nog maar drie speelstijlen geprobeerd en niet één van de vier flagship monsters geveld. Dus weet waar je aan begint.

110 UREN



BASICS
ACTION-ADVENTURE
CAPCOM / NINTENDO
1-4 SPELERS
OUT NOW!

LOST FRONTIER



Elke dag verschijnen er zo'n 672 nieuwe games in de App Store. Je vraagt je misschien af waarom we die niet allemaal in de PU bespreken. Volgens Jurjen zijn daar goede redenen voor.

GOLD AWARD



Ik ken iemand die heeft zo ontzettend veel rimpels dat ie z'n hoed kan opschroeven.

Als we alle games die in de App Store verschijnen in de PU willen bespreken, moeten we dagelijks dertig PU's uitbrengen. Ervan uitgaande dat Jan zoals gebruikelijk de helft van de games inpikt, zouden we de andere helft grotendeels moeten uitbesteden aan kinderen in Bangladesh. Nee, dat is niet zielig, want games testen is leuker dan spijkerbroeken naaien. Dus iedereen blij.

Alleen is het de vraag of mensen wel negenhonderd PU's per maand willen kopen. Er zouden ook veel onvoldoendes in die PU's staan. Zelfs kinderen in Bangladesh gaan crap snel herkennen.

Waarschijnlijk is het beter voor iedereen, zelfs voor Jan, als we 99,99 procent van wat in de App Store verschijnt lekker negeren, en er alleen af en toe een topgame uit pikken voor plaatsing in de PU. Zo van, déze moet je hebben! Je begrijpt, ik heb deze maand zo'n game gevonden. Lost Frontier.

Cowboys en monsters

Laat ik beginnen met het zwakste punt van Lost Frontier: de game is niet héél erg origineel. Het is namelijk een soort Advance Wars met cowboys. En monsters. Aan de andere kant: Wauw! Een nieuwe Advance Wars! Met cowboys! En monsters!

Er zijn wel meer sterke punten: Lost Frontier zit verdomd goed in elkaar, en voegt nieuwe regels toe die de turn-based Advance Wars beleving subtiel maar krachtig een nieuwe draai geven.

Zo hangt de HP van een eenheid direct samen met zijn vuurkracht. Dus als een eenheid de helft van zijn HP kwijt is, is ook zijn vuurkracht gehalveerd. Dat maakt het extra aantrekkelijk om vijanden effe flink te verwonden. Maar natuurlijk moet je er ook rekening mee houden dat je eigen eenheden zo hun kracht kunnen verliezen.

Die eenheden zijn gevarieerder dan in Advance Wars en tof bedacht. Zo kun je beschikken over premiejagers die geld krijgen voor het killen van vijanden, huifkarren die energie aanvullen, tanks, zeppelins, kanonnen, vampiers en zombies.

"Wauw! Een nieuwe Advance Wars! Met cowboys! En monsters!"

Acht jaar

Misschien vraag je je af waarom ik Lost Frontier steeds vergelijk met Advance Wars en niet met - het tegenwoordig toch wat bekendere - Fire Emblem. Dat doe ik omdat Lost Frontier veel meer op Advance Wars lijkt. Er zijn bijvoorbeeld nauwelijks RPG-elementen, het verhaal is minimaal en niks of niemand gaat permanent dood. Daardoor krijg je een ander soort gameplay, tussen legers in plaats van tussen individuen. Waarbij het ook wel eens handig is om gewoon wat eenheden op te offeren, temeer omdat je die met veroverde saloons en fabrieken weer kunt aanvullen.



weetje • weetje
De game is ontwikkeld door Mika Mobile, dat je misschien kent van Battleheart en Zombieville.

Qua uiterlijk ligt Lost Frontier ook dichter bij Advance Wars, met een schattig tekenfilmstijltje dat alles duidelijk en overzichtelijk in beeld brengt - een hele prestatie op zo'n klein telefoonscherm.

De laatste Advance Wars verscheen begin 2008, dus alweer ruim acht jaar geleden. Waarschijnlijk dat ik daarom zo blij word van Lost Frontier dat me gewoon eenzelfde, soort, kwalitatief gelijkwaardige, intuïtief bedienbare, nét effe iets andere beleving levert op m'n telefoon.

Helder denkwerk

Als er één ding is waarin Lost Frontier meer op Fire Emblem lijkt dan op Advance Wars, dan is het de zeer hoge moeilijkheidsgraad. Sommige missies moest ik wel drie of vier keer overdoen voordat ik de juiste tactiek had gevonden. En dan ben ik ook nog eens een behoorlijk ervaren Advance Wars speler. Dus ik kan me voorstellen dat mensen ergens vastlopen en/of afhaken.

Aan de andere kant: dit is turn-based gameplay; dus met helder denkwerk en gedurfd experimenteren moet elke slag te winnen zijn.

De game biedt een Story mode met 24 missies (die al snel ontaarden in massale veldslagen) en twintig nóg pittigere challenge maps, en een geweldige multiplayer die je met twee, drie of vier spelers beurtelings op dezelfde telefoon laat spelen. En dat alles voor een prijs die in de AppStore misschien wat hoog is, maar in het grote geheel van het universum gewoon een lachertje: drie euro.



Zo'n bounty hunter moet wel veel van kokos houden, en heel wat in z'n mars hebben...

SCORE **92**

Vergeet de andere twintigduizend games die de afgelopen maand in de AppStore verschenen: déze moet je hebben. Zeker wanneer je net zoveel van turn-based gameplay houdt als ik.

JURJEN



Het zal de gemiddelde speler toch wel een uurtje of dertig kosten alle missies en maps te voltooien.

28 UREN



BASICS

TURN-BASED STRATEGY
MIKA MOBILE
1 - 4 SPELERS
OUT NOW!



MIGHTY NO.9

Omdat Mega Man verwaarloosd werd door Capcom, besloot voormalige Mega Man producent Keiji Inafune onafhankelijk een spiritueel vervolg te maken via Kickstarter. Dat was drie jaar geleden. Is het eindproduct het wachten waard?



Bij een Dash-move, dacht ik eerst dat je op elegante wijze iets in de wasmachine moest gooien.

REVIEW

PS4 | XBOX ONE | PC | 3DS | PS VITA

De beste games zijn vaak rond één centrale gameplayfilosofie gebouwd. Dat zagen we eerder dit jaar bij DOOM, dat een first-person shooter is waarbij elk element de speler motiveert om continu in de aanval en in beweging te zijn; alles stond in het teken van die offensieve 'push-forward' filosofie.



weetje - weetje

Inafune is momenteel bezig met nóg een spiritueel vervolg op een Mega Man-game, namelijk Red Ash: The Indelible Legend. De gameplay van deze action-adventure is geïnspireerd op die van het relatief obscure Mega Man Legends.

Het beste aan Mighty No. 9 is dat het zwaar op een soortgelijk concept leunt: alle levels en bazen zijn dusdanig ontworpen dat ze jou motiveren om de 'dash' van Beck op creatieve wijze te gebruiken. Ja, deze grijsblauwe robot kan zich - zowel ter land als in de lucht - zeer snel voortstuwen, en het is dit enkele gameplayconcept dat deze game z'n meerwaarde geeft. Beck kan z'n dash namelijk gebruiken als acrobatische manoeuvre, als defensieve ontwijkbeweging én als wapen. Vijanden die door Beck z'n kogels zijn verzwakt, kunnen namelijk geabsorbeerd worden als hij door hen heen dasht, wat de held vervolgens health of tijdelijke powerup oplevert.

Levende laserstraal

Als je in korte tijd door meerdere vijanden heen weet te dashen, kun je zelfs een combo opbouwen die je steeds betere scores geeft. Mighty No. 9 is zo'n game die daarom bij elke playthrough beter wordt, want wanneer je de levels uit je hoofd begint te kennen en de patronen van de bazen geleerd hebt, dan dash je op een gegeven moment door de levels heen alsof je een levende laserstraal bent. En dat voelt goed. Soms zelfs geweldig.

De dash is een evolutie van het sprintje dat Beck z'n voorgangers (X en Zero) ook zo heerlijk mobiel maakte, en Mighty No. 9 is op sommige momenten dan ook vergelijkbaar met legendarische actieplatformers als Mega Man Zero. Het grote probleem van Mighty No. 9 is echter dat geen enkel ander onderdeel een soortgelijke evolutie en creativiteit laat zien. Vijanden lijken conceptueel rechtstreeks gekopieerd te zijn uit oude Mega Man titels, de levels bestaan uit ongeïnspireerde industriële locaties met clichématige platformuitdagingen, en grafisch oogt de game alsof ie vijftien jaar geleden had moeten uitkomen. Zowel technisch als stilistisch: zo heeft Mighty No. 9 de lelijkste vuureffecten die ik in jaren heb gezien.

Extreem

Die laatste zin klinkt wellicht kinderachtig, maar je moet beseffen dat deze game drie jaar lang in ontwikkeling is geweest en gemaakt is met een Kickstarter-budget van (hou je vast) 3,8 miljoen dollar: dus het is absurd dat deze titel aanvoelt en oogt als een indiegame die in een half jaartje in elkaar geknald is.

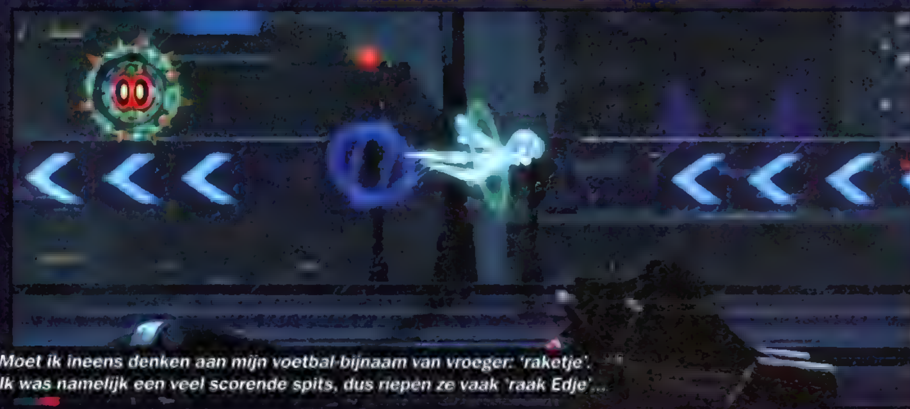
Maar zelfs als je ervoor kiest om die informatie te negeren (wat ik in het begin gedaan heb) dan kampt de game alsnog met een schizofreen creativiteitsprobleem.

"Een titel die aanvoelt en oogt als een indiegame die in een half jaartje in elkaar geknald is."

Mighty No. 9 is namelijk een extreem uitdagende platformer die overduidelijk gemaakt is voor de kenner van de Mega Man franchise; voor de leek is No. 9 simpelweg te moeilijk.

Maar waarom dan een game maken die - los van die geweldige dash-move - vrijwel een een-op-een kloon is van oude en (vooral) betere Mega Man games? Dat Mighty No. 9 daarnaast totaal geen moderne ideeën bevat, en nalaat z'n old skool gameplay een frisse invalshoek te geven, is onbegrijpelijk, zeker gezien die 3,8 miljoen dollar!

Kijk, Mighty No. 9 is best een aardige game... maar 'best aardig' is teleurstellend voor iets wat in elk opzicht mega had moeten zijn.



Moet ik ineens denken aan mijn voetbal-bijnaam van vroeger: 'raketje'. Ik was namelijk een veel scorende spits, dus riepen ze vaak 'raak Edje'...



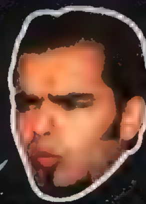
weetje - weetje

Beck is vernoemd naar de Amerikaanse muzikant Beck. Ook dit is een Mega Man traditie; in die franchise waren de prominentste personages (Rockman, Roll, Bass, Axl, etc.) vernoemd naar muzikale termen en muzikanten.

SCORE 66

Dashen als een malloot is verslavend, maar verder doet Mighty No. 9 werkelijk niets nieuws of uitzonderlijk goed.

SAMUEL



De game kan in een middagje uitgespeeld worden, maar voordat je dat niveau bereikt, moet je toch wel minstens een uurtje of zes goed geoefend hebben, hoor.

10+ UREN



BASICS

ACTIEPLATFORMER
COMCEPT, INTI CREATES / DEEP SILVER
1 SPELER
OUT NOW

DANGEROUS GOLF

THREE FIELDS ENTERTAINMENT

Nino is zo'n grote fan van de Burnout serie dat we blij zijn dat ie geen rijbewijs heeft. Omdat ie als virtueel coureur een stuk minder kwaad kan, mocht hij wel aan de slag met Dangerous Golf, de nieuwste game van de makers van zijn geliefde raceserie.



Dat EA ooit nog een nieuwe Burnout gaat maken, lijkt mij twijfelachtig, maar gelukkig heeft een deel van het team dat aan de wieg stond van die legendarische raceserie EA verlaten om in eigen beheer games te gaan maken.
Dat Dangerous Golf uit dezelfde stal als Burnout komt, zie je direct als je de game opstart. De vormgeving, het geluid, zelfs de lettertypes lijken rechtstreeks uit Burnout te komen. Klein verschilletje tussen Dangerous Golf en Burnout is dat je geen auto maar een golfbal bestuurt, maar verder is dit gewoon de Crash mode die werd geïntroduceerd in Burnout 2, en altijd een van de leukste onderdelen van die games was.

Techdemo deluxe

Op papier zit het dus wel snor met Dangerous Golf, want wie wil er nou niet een golfbal door een kamer vol champagneglazen, porseleinen borden en andere breekbare objecten rammen? Met behulp van de Unreal Engine 4 heeft de kleine studio een indrukwekkende physics simulatie afgeleverd en ondanks dat er duizenden objecten over je scherm vliegen, blijft de framerate redelijk stabiel op de PS4. Wat dat betreft is Dangerous Golf het best te omschrijven als een imposante techdemo die laat zien dat de huidige generatie consoles nog genoeg peper in z'n reet heeft. Wel had ik wat problemen met irritante bugs: de leaderboards lijken niet te werken en zo nu en dan werd ik getrakteerd op een keiharde crash.

"Je hebt nauwelijks het gevoel dat je zelf iets bereikt in de game."


Dat balletje zal dan wel in de soep zitten.

Amper controle

Het interactieve gedeelte van Dangerous Golf kan echter niet in de schaduw staan van het technische. In tegenstelling tot wat je van een golfgame zou verwachten, heb je namelijk amper controle over je stroke. Je kan een beetje mikken, maar de kracht of de hoek van je schot heb je niet onder controle.
Als je een bepaald aantal objecten vernielt bij je eerste slag, krijg je de beschikking over een smashbreaker. Dat werkt (zoals de naam al doet vermoeden) precies hetzelfde als de crashbreaker uit Burnout; je krijgt volledige controle over je golfbal waardoor je maximale schade kan aanrichten om je puntenaantal te vergroten. In de derde en laatste fase van het schouwspel moet je de bal in de hole rammen, waarbij je weer net zo weinig controle over je slag hebt als in het begin.

Willekeur

Het gebrek aan controle is tekenend voor alles wat er mis is met Dangerous Golf. Je hebt nauwelijks het gevoel dat je zelf iets bereikt in de game. Het helpt ook niet dat de game zijn mechanics maar amper uitlegt en het feit dat de controls alleen in het laadscherm te zien zijn, verdient ook geen schoonheidsprijs. De regels van de game staan wel ergens in een menu weggemoffeld, maar zelfs als je dat gelezen hebt, voelt de gameplay ongrijpbaar en willekeurig.
Dat is zonde, want als het lekker gaat, is Dangerous Golf voor nog geen twee tientjes best een vermakelijk spelletje met honderd verschillende holes, verspreid over vier uitgestrekte locaties alle voorzien van eigen objecten. Ook zit er lokale en online multiplayer in de game. Genoeg te doen dus, maar dan moet datgene wát je doet wel wat leuker zijn, natuurlijk.




weetje - weetje
Three Fields Entertainment is mede opgericht door kopstukken Alex Ward en Fiona Sperry. Dangerous Golf is hun eerste wapenfeit.

SCORE **65**

Het concept van Dangerous Golf is slim bedacht en het ziet er allemaal zeer spectaculair uit, maar helaas laat de gameplay te wensen over. Een hoge score voelt eerder als een mazzeltje dan als een overwinning.

NINO



Er is genoeg te doen in Dangerous Golf, dat is het probleem niet...

10+ UREN

BASICS
SOORT VAN GOLF
THREE FIELDS ENTERTAINMENT
1 - 8 SPELERS
OUT NOW



TRIALS OF THE BLOOD DRAGON

Toen tijdens de Ubisoft E3 Showcase een stel gasten met gigantische baarden in gekke trainingspakken het podium op kwam, wist Nino meteen hoe laat het was: review tijd! Helaas bleek de vreugde van korte duur.

Een van mijn favoriete dingen op de E3 zijn de games en demo's die meteen na aankondiging te downloaden zijn. Het was geweldig toen Microsoft spontaan de Lost Planet demo vrijgaf in 2006 en nu, tien jaar later, was het weer feest toen Sony opeens Resident Evil 7 beschikbaar had op PSN.

Het bleef dit jaar niet alleen bij demo's, iedereen met Xbox Live kreeg Limbo gratis en tijdens de Ubisoft Showcase kregen we te horen dat Trials of The Blood Dragon diezelfde avond nog te spelen was.



Als groot fan van de Trials serie en bewonderaar van Far Cry Blood Dragon was ik helemaal in mijn nopjes. Een match made in heaven, meteen te spelen en ruim op tijd voor een review in de nieuwe PU: wat wil een mens nog meer? Nou, een hoop. Trials of the Blood Dragon is namelijk precies het tegenovergestelde van wat je wil van een nieuwe Trials game.



Een lid van de motorbrigade van de Nederlandse landmacht.

> **"In de praktijk is het ongevoer net zo leuk als een roestige schroevendraaier in je oog steken."**

Geforceerd

Trials of the Blood Dragon probeert van de bekende motorbalanceergame een soort jaren negentig cartoon te maken, inclusief getekende tussenfilmpjes en geforceerde humor. Nou is dat niet zo erg, maar deze filosofie hebben ze doorgetrokken naar de gameplay. Je bent niet meer alleen over moeilijke hindernissen aan het rijden; je zal ook moeten rondrennen zonder voertuig terwijl je vijanden afknalt met een proppenschieter. In andere missies moet je met een jetpack door dodelijke lasers navigeren en in weer andere ben je met een BMX fietsje en een grappling hook in de weer.

Dat klinkt allemaal super spannend, maar in de praktijk is het ongeveer net zo leuk als een roestige schroevendraaier in je oog steken.


Dat gaat helemaal mis. Gelukkig dat het mijnkarretje niet is...

Mazzeltje

De controls van de verschillende non-Trials segmenten zijn verschrikkelijk. De jetpack heeft een onwijze overstuur, je gun voelt onnauwkeurig en ondermaats, en dan heb ik het nog niet eens gehad over die missie waarin je een gigantische explosieve bal in een karretje achter je moet meesleuren en 'm niet mag laten vallen. Geef me een roestige schroevendraaier!

Een goeie tijd zonder al te veel restarts voelde in de voorgaande Trials delen als een overwinning, alsof je een ninja bent die zijn motor perfect onder controle heeft, en juist dat gevoel maakte Trials altijd zo leuk.

In Trials of the Blood Dragon voelt het echter meer als een mazzeltje dan als een uit het vuur gesleepte overwinning, en dat is het laatste wat je wil in deze games.

Tenenkrommend

Het helpt ook niet dat de humor in Trials of the Blood Dragon ontiegelijk geforceerd is en dat je in een hoop levels dezelfde grappen moet aanhoren als je herstart bij een checkpoint. Als je daarbij bedenkt dat sommige aspecten zo slecht besturen dat je regelmatig moet herstarten zonder dat het aan jou ligt, krijg je een goed idee van hoe tenenkrommend deze game kan zijn.

SCORE 45

Als groot fan van de eerdere delen voel ik me genaaid. De ouderwetse motorsegmenten zijn prima, maar elk ander nieuw aspect van Trials of the Blood Dragon is om te janken.

NINO



Als je een beetje doorspeelt, heb je na vier uur alle levels wel gezien. Daarna zijn er leaderboards en geheimen, maar echte multiplayer modes schitteren door afwezigheid.

4 UREN



BASICS

RACING / PLATFORMER
REDLYNX / UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW

MEKORAMA

GRATIS

Samuel houdt van z'n handhelds; hij heeft z'n 3DS áltijd bij zich en is zelfs een van de weinigen wiens PS Vita géén stof ligt te happen. Is dat de reden dat ie zich zelden aan spelletjes op z'n telefoon of iPad waagt?

Prijs €0,00



Laatst was er een stroomstoring in Amsterdam. Stond ik toch ruim een half uur stil op de roltrap bij het Centraal Station.

Smartphone games... Blegh. Ik wil er, over het algemeen, niets mee te maken hebben. Waarom immers m'n tijd verpesten aan simplistische, repetitieve spelletjes met onnauwkeurige touchscreen controls als ik op m'n 3DS en Vita veel uitgebreidere en toffere games kan spelen, met échte knopjes? Nou, omdat er héél af en toe een game uitkomt die ondanks z'n extreme simpliciteit (zowel conceptueel als qua besturing) toch dusdanig veel creativiteit biedt dat een smartphone (of tablet) meer dan voldoet voor zo'n ervaring.
Het prachtige, M.C. Escher-achtige Monument Valley is zo'n spelletje, en Mekorama is de nieuwste game die zich in het zeldzame gezelschap mag scharen van 'smartphone games die volgens Samuel wél bestaansrecht hebben'.

Tikken

Mekorama is een puzzel-platformer (met de nadruk op puzzel) dat uit vijftig vernuftige, kleine levels bestaat. In elk level moet je een schattig en klungelig robotje zonder kleerscheu... eh, krassen van A naar B leiden, door simpelweg op het touchscreen te drukken waar ie heen moet. That's it.
Je kunt ook platformpjes draaien, schakelaartjes overhalen of mechaniekjes activeren door op de juiste cirkeltjes te tikken, én je kunt het gehele level draaien door effe goed met je wijsvinger (of duim, wat jij wil) een veeg langs de witte leegte te geven.
Je bent dus de hele tijd alleen maar aan het tikken en vegen, op je dooie gemakkie. Het is simpel, maar toch heb je het idee dat je van álles aan het doen bent. Dat is nou goed gamedesign. Of, specifieker gezegd: goed leveldesign. Want al die vijftig leveltjes met hun 3D-puzzeltjes zijn dusdanig slim ontworpen dat ze jou elke keer weer de illusie geven dat je hartstikke druk bezig bent, maar eigenlijk doe je niet zoveel. Af en toe drukken, enzo. Tik, tik, tik.

Mekorama is met gemak de tofste gratis game die ik de afgelopen tijd gespeeld heb.

Perspectief

Een van de geniaalste levels vond ik die waarbij je blokjes op en neer moest schuiven om een (onzichtbare) weg vrij te maken in een huisje. Om te weten welk blokje je moest verschuiven, diende je het level zo draaien dat de boompjes náást het huisje op de juiste manier in één lijn kwamen te staan; dit verklapte de juiste formatie van de blokjes. Dit level speelde dus met perspectief en maakte van een handig spelelementje (het draaien van de camera) vanuit het niets opeens een essentieel gameplay-onderdeel. Heerlijk! Verrassend, ook.
Heel af en toe heb ik ook echt goed vastgezeten, zoals bij dat kubuslevel dat je in elke richting kunt draaien, waardoor het plafond opeens de vloer kan worden en het heel moeilijk te zien is welke wand met een andere verbonden is. Inderdaad, net als een tekening van de eerder genoemde M.C. Escher.



Ik heb ontzettende hoogtevrees. Ik schrok me dan ook de pleuris toen ze zeiden dat we bij PU in de Cloud moesten gaan werken...

Je kunt de volledigheid van elk leveltje in één oogopslag zien, en tóch bezitten ze af en toe een complexiteit waar je steil van achterover slaat.

Donatie

Ik noemde eerder Monument Valley al, maar Mekorama is veel beter te vergelijken met het (eveneens fantastische) Captain Toad: Treasure Tracker, dat eind 2014 exclusief voor de Wii U uitkwam. Toegegeven, Mekorama heeft uiteraard niet de charme, glans of diepgang die dat liefdevolle Nintendo-product bevatte, maar dat wordt ruimschoots goedgemaakt door een belachelijk intuïtieve level editor (waarmee je levels gemakkelijk met anderen kunt delen middels QR-codes!) én het feit dat ie volledig gratis is.
Toegegeven, Mekorama herinnert je er continu aan dat je best 'een vrijwillige donatie mag doen' (lijkt verdomme m'n ex wel), maar zelfs als je geen rooie cent geeft, krijg je gewoon volledige toegang tot al die geweldige leveltjes. ✪

SCORE 85

Schattig, vernuftig, verslavend, uitgebreid én gratis? Ja, Mekorama is met gemak de tofste gratis game die ik de afgelopen tijd gespeeld heb. Dat ik de traditionele handhelds daarbij niet gemist heb, zegt alles.

SAMUEL



Je kunt alle vijftig levels in een weekend uitspelen, daarna kun je eindeloos door op mekorama.net.

12 UREN



BASICS
PUZZELGAME
iOS / ANDROID
MARTIN MAGNI
1 SPELER
OUT NOW

OOK GESPEELD

OMDAT ER LEVEN IS NA L.A.

GEOLIED SPELLETJE



Titel: Turmoil
Platform: PC
Prijs: € 9,99

Turmoil, van het Nederlandse Gamious, vertoefde al een tijdje in Early Acces, maar is nu beschikbaar voor eenieder die liever wacht tot games daadwerkelijk uit én af zijn, zoals ondergetekende. **Deze alleraardigste oliebaron-sim** zich afspelend aan het einde van de negentiende eeuw, is vrij simpel vormgegeven, gaat niet zo diep als een daadwerkelijke olieboor (hahaha!) maar weet tóch ongemerkt heel wat uurtjes van je kostbare tijd af te snoepen.

De game heeft wel wat weg van die oude Tycoon games, alleen is deze een stuk makkelijker. Het idee is uiteraard om zoveel mogelijk olie uit de grond te pompen, zodat je lekker veel geld binnenharkt om upgrades te kopen voor je olie-installaties, waarna je weer sneller olie vergaart en weer meer geld verdient. **De logische cirkel van het kapitalisme, nietwaar.**

Het daadwerkelijke olie omhoog pompen is niet zo heel moeilijk, het is meer de vraag wanneer je het verscheept en wanneer je het opslaat. Net als in het echte leven, gaan olieprijzen namelijk op en neer (**gelukkig geen last van de Brexit in Turmoil**).
Bieden op stukken land speelt ook een rol, want misschien vind je daar wel rijkere olievelden. Er is concurrentie, uiteraard, maar echt peentjes zweten laten ze je ook weer niet.
Sowieso is Turmoil een vrij relaxt spelleke dat wellicht wel wat peper in de bilnaad had kunnen gebruiken, maar tegelijkertijd haal je voor net geen tien euro een heerlijk verstrooiend simmetje in huis.



SCORE:



TECHNOWANKER



Titel: The Technomancer
Platform: PC / PS4 / Xbox One
Prijs: € 59,99

Je kent ze wel: van die Europese RPG's die heel hard hun best doen episch te zijn, maar waarin uit alles blijkt dat de ontwikkeling ongeveer een stuiver (dat is een schier prehistorisch ruilmiddel) heeft gekost. Meestal komen deze games uit Duitsland, zoals het door Graddus zeer geliefde Gothic of Risen van Piranha Bytes, **maar ook de Franse ontwikkelaar Spiders kan er wat van, hoor!** Ken je Bound by Flame bijvoorbeeld nog? Nee, natuurlijk niet! Waarom zou je? Zelfs ik ben die shit vergeten, terwijl ik die game nog gereviewed heb. Of Orcs and Men misschien? Nope, die is ook aan het verrotten in een put van vergetelheid. Toch hebben beide projectjes blijkbaar een stuiver opgeleverd, zodat Spiders weer een nieuwe game kan maken.



Mars als setting beviel ontwikkelaar Spiders blijkbaar goed, want na het boring Mars: War Logs speelt ook Technomancer zich op deze 'rode' planeet af. Ik gooi die kleur tussen aanhalingstekens, want de omgevingen in deze game zijn voornamelijk grijs en **doen hard hun best al je levenslust en inspiratie uit je te zuigen**, hoewel de gebouwen heel soms nog wel ergens op lijken. De overeenkomst in setting is geen toeval, want 'technisch' is Technomancer een vervolg op Mars: War Logs. Not that anybody should give a shit.
Tweehonderd jaar na de kolonisatie van Mars heeft de planeet alle contact met de aarde verloren en is het er een zooitje van mega-coöperaties die elkaar naar het leven staan. Jij bent een Technomancer, een soort hightech politie-magiër, en... Uhm, weet je wat? Ik kan je wel het verhaal gaan vertellen, maar als ik het omschrijf, klinkt het straks nog awesome. En dat zou bedrieglijk zijn.



Want op papier klinkt het allemaal prima: **het verhaal heeft best potentie, je kunt lekker looten en craften,** er is een vechtsysteem met vier verschillende stances en er is vast een shitload aan quests. Ik zeg 'vast', want uit zelfbescherming heb ik deze game verre van uitgespeeld. Als ik be-

NET IETS SCHERPER UITGELICHT



Titel: Deadlight: Director's Cut
Platform: PC / PS4 / Xbox One
Prijs: € 19,99

Deadlight was de eerste game van het Spaanse Tequila Works, een studio die zich later bezig ging houden met RiME. De ontwikkeling van die laatste game verliep echter zo moeizaam dat Sony haar exclusiviteitsdeal ontbond. RiME zal nu door Gamestop worden uitgegeven en gaat wellicht multiplatform.
Ondertussen kan Tequila wel wat peseta's gebruiken, en releast het haar eerste game nogmaals als Director's Cut voor een klein prijsje.



Wie het origineel gemist heeft: Deadlight is een sidescrolling survival platformgame met een opvallende sfeer en art direction, die speelt in de jaren tachtig. De game is **een soort Limbo meets The Walking Dead** waarbij klassiekers als Flashback, Prince of Persia en Out of this World ongetwijfeld als inspiratiebronnen hebben gediend. Denk nu niet 'alweer een zombie-game', want dit is een van de meest stijlvolle zombiegame-die-geen-zombiegame-is van de laatste jaren. Je kruipt in de huid van Randal Wayne die in 1986 een reis door Amerika maakt terwijl een mysterieuze ziekte alle mensen heeft veranderd in zuchtende lijken. De gameplay behelst van links naar rechts rennen, van platform naar platform klimmen en springen, puzzels oplossen en, uiteraard, uit de handen van de ondoden blijven.

De game is behoorlijk pittig en dwingt je vaak snelle beslissingen te nemen om te overleven; zo moet je kisten op planken gooien om een ondergrondse gang vrij te maken, ondergelopen vertrekken droogmaken, stroomstoten ontwijken, zombies in de val lokken, liften activeren en ga zo maar door. Afgezien van betere graphics, voegt de Director's Cut een nieuwe moeilijkheidsgraad toe, alsook een Survival Arena. En dat terwijl de game van zichzelf al lastig genoeg is.

OORDEEL:

 +  = 

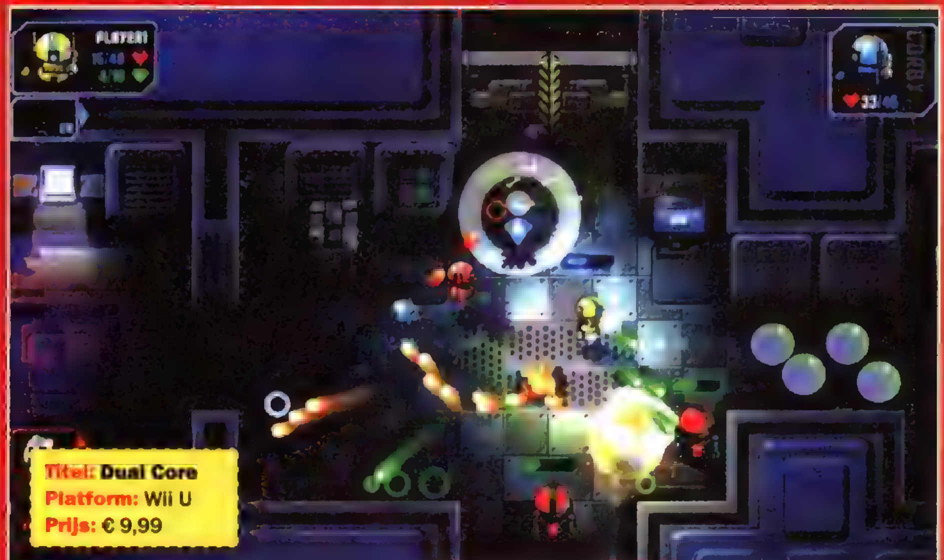




tekenisloze fetch-quests wil doen, dan neem ik wel een baantje als koerier. En als ik naar pauperslechte stemacteurs wil luisteren, dan kijk ik wel de Nederlandse versies van B-animatiefilms. Mocht ik ooit zin krijgen om deprimerende omgevingen te zien, dan kan ik beter door de Bijlmer gaan joggen.
Maar dat wil ik allemaal niet, want je kunt je tijd op zoveel betere manieren besteden. De nieuwste DLC van Fallout 4 bijvoorbeeld, of The Witcher 3's Blood & Wine. Hell, speel Dragon Age: Inquisition voor de derde keer uit, dat is nog altijd duizend keer betere tijdsbesteding dan Technowanken op boring Mars.

SCORE 40

MEER DAN IK DACHT



Titel: Dual Core
Platform: Wii U
Prijs: € 9,99



Ik verwachtte weinig van Dual Core. **Een twin-stick shooter, tsja.** Dus in alle richtingen rennen en schieten om golven vijanden te overleven. Wat mij betreft was dat genre in 1990 door Smash TV wel afdoende uitgewoond [duidelijk geen Resogun of Super Stardust gespeeld - Ed]. Slappe graphics ook.

Ik werd aangenaam verrast toen bleek dat de hoofdmoot van Dual Core meer van mij verlangde dan schieten, schieten, schieten. Ik moest namelijk ook mijn weg vinden door complexe gangenstelsels, sleutels pakken om deuren te openen, en dingetjes verzamelen om mijn robotje te upgraden. **Hm, best geinig dacht ik.** Toen ik deze Story mode co-op met mijn kids speelde, ging ik de game zelfs nog meer waarderen. De Arcade mode, waarin het wél draait om schieten, schieten, schieten bleek ook met vier spelers eigenlijk wel dikke fun.

Het flash-achtige uiterlijk van de game vind ik nog steeds niks, maar dat neemt niet weg dat Dual Core in de kern **niet alleen een twin-stick shooter maar ook een toffe adventure en een coole co-op game is.**

OORDEEL:

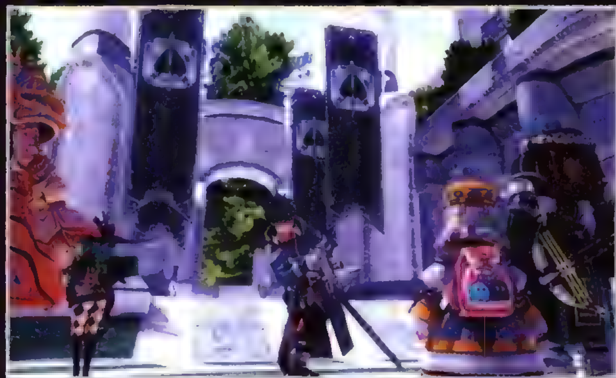
 +  = PRETTY COOL

NA EEN GOED BORD PASTA KRIJG IK VEEL TE SNEL WEER HONGER



Titel: **Star Ocean: Integrity and Faithlessness**
Platform: PS4
Prijs: € 59,99

Het breekt m'n hart wanneer ik games speel die ik het zo ontzettend gun dat ze supergoed worden, maar die het uiteindelijk gewoon niet zijn. Integrity and Faithlessness, het vijfde deel in de hier redelijk onbekende Star Ocean serie, is zo'n game. **Het heeft een charme die mij constant en moeiteloos in de wereld wist te trekken**, mede dankzij z'n redelijk onconventionele maar heerlijke samensmelting van animecliches, fantasy elementen en keiharde science-fiction. Ja, dit is een game met zowel robots en ruimteschepen als een groenharige heks in een hilarische stripper outfit, en ja, dat vind ik extreem vermakelijk. Het is een charme die ervoor zorgde dat ik probleemloos bijna alles van het verhaal wist mee te pakken in een uurtje of twintig. Dat de game je ook zo goed als meteen in de actie smijt (en niet een opbouw van een uurtje of vier heeft, zoals het gros van de JRPG's) speelde ook een aanzienlijke rol in de goodwill die bij mij werd opgebouwd.



Het fijne aan Star Ocean is dat het geheel gewoon lekker wegspeelt, als het JRPG equivalent van het wegnassen van een goed bord pasta. Het rondrennen door de kleurrijke fantasiewereld, pittoreske vestigingen en doolhofachtige ruimteschepen is leuk. Het daarbij vinden van schatkisten op goed verstopte plekjes is leuk. **Het directe, actievolle, Tales Of-achtige vechtsysteem is leuk**, voornamelijk dankzij het moeiteloos kunnen schakelen tussen de uiteindelijk zeven compleet verschillende personages (waarvan Anne, een krachtige dame die keihard met haar vuisten vecht, mijn favoriet was). Ondanks het genre, weet dit rollenspel gameplay ontzettend op de voorgrond te houden en je niet al te veel in de weg te zitten met het verhaal en ellenlange dialogen: je zult dus voornamelijk bezig zijn met het verkennen van de mooi vormgegeven planeet Faykreed en het vechten tegen uitdagende bazen. En ook dat is leuk. Toegegeven, de game draaft soms een beetje door in z'n queeste om de speler 'niet uit de game te halen' (zo zijn er geen echte 'tussenfilmpjes': alle gesprekken worden met de in-game engine gedaan, soms met glitchy gevolgen) maar daar kijk ik met liefde overheen.



Toch kon ik een gevoel van leegte niet onderdrukken. Het feit dat de game vaak hint naar het verkennen van meerdere planeten (wat in de vorige games meestal ook gedaan werd) maar je uiteindelijk toch op Faykreed blijft, is teleurstellend. Naarmate je het



MAGERE METROIDVANIA



Titel: **Ghost 1.0**
Platform: PC
Prijs: € 12,99

Het pantserpak van Samus Aran ligt op zolder stof te vangen. Simon Belmont heeft zijn zweep aan de wilgen gehangen. **Het zijn sombere tijden voor mensen die net als ik dol zijn op de goeie ouwe Castlevania's en Metroids.** Van die 2D-platformers waarin de subsecties samensmelten tot één grote wereld, waar je met een groeiend aantal permanente power-ups steeds dieper in doordringt. Het soort games dat tegenwoordig alleen nog maar door indies wordt gemaakt.

Je begrijpt, Ghost 1.0 is een Metroidvania. En dan iets meer een Metroid dan een Castlevania. Met **een sci-fi setting, nadruk op shooter-actie en hoofdrol voor een vrouw.** Of eigenlijk een geest, waarmee je je lichaam kunt verlaten om andere lichamen over te nemen. Een aardige toevoeging aan de Metroid gameplay. De helaas niet zo goede Metroid gameplay.

Games als Guacamelee, Cave Story en Ori hebben bewezen dat het wel kán: dat een indie een geweldige Metroidvania maakt. Maar ondanks de prima basis, toffe eindbaasgevechten en leuke ghost-puzzels ga ik Ghost 1.0 niet aan dat rijtje toevoegen. Daarvoor heb ik me te veel geërgerd aan de **chaotische gevechten, frustrerende platformstukjes en het ontbreken van een minimap.**
Wat mij betreft komt er een Ghost 2.0 die deze problemen oplost.

OORDEEL:
Geestig spel, maar mist de spirit van Metroid en Castlevania.

DISNEY



Titel: **Odin Sphere Leifthrasir**
Platform: PS4 / Vita
Prijs: PS4 € 59,99 / Vita € 39,99

Toen Odin Sphere in 2008 voor de PS2 uitkwam, had ik nog nooit zo'n mooie 2D game gezien. Misschien kwam het doordat ik nooit anime games speelde en niet heel bekend was met het werk van Vanillaware, maar dat maakte het genot er niet minder op. De game zag er niet alleen prachtig uit, het was ook verdomd leuk om te spelen. **Een soort kruising tussen een JRPG met de combat van games als Devil May Cry** is op papier al prima, maar de manier waarop Odin Sphere het realiseerde, heeft voor altijd mijn hartje gestolen. Wat is er nou toffer dan een combo chain van 200+ hits op een gigantische eindbaas loslaten? Niks.





einde nadert, blijf je met het gevoel zitten dat er... veel meer gebeurd had moeten zijn.
Het clichématige verhaal draagt hieraan bij, net als de cast, die niet echt uitgroeit tot een groep memorabele personages maar er voornamelijk is om je gameplay-opties te geven. Dat hoofdpersoon Fidel van begin tot eind een saaie droogkloot blijft, helpt hier niet echt bij.
En het vechtsysteem? Ja, dat is okay, maar eerlijk is eerlijk: het spammen van Battle Skills als Double Slash (wat nauwelijks MP kost en meerdere vijanden tegelijkertijd raakt) is meestal genoeg om te winnen. 'Leuk maar oppervlakkig' omschrijft dus zowel het vechtsysteem als de gehele game. Ik gunde Star Ocean zoveel meer dan dat.

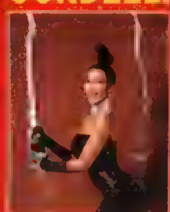
SCORE 65

…AY CRY

Ontwikkelaar Vanillaware en uitgever NIS America hebben Odin Sphere een flinke oppoetsbeurt gegeven voor een rerelease op de PS4 en Vita. De beeldschone 2D graphics lenen zich perfect voor de hogere resolutie van de PS4 en de gameplay is tijdloos gebleken. Met **vijf verschillende verhalen (met vijf verschillende speelbare personages)** en ruim veertig uur aan content is Odin Sphere Leifthrasir een uitstekend pakketje.

Is er dan helemaal niks te klagen, hoor ik je denken? Nou, de adviesprijs had van mij de helft lager gekund. Je betaalt namelijk bijna zestig euro voor dit spel (vijftig als je goed zoekt) en dat is aardig wat voor een acht jaar oude game. Zeker aangezien hij geen cross buy ondersteunt en je dus nog een keer veertig euro mag neertellen als je door wil spelen op de Vita (cross save wordt namelijk wel ondersteund).
Ik hoop van harte dat Odin Sphere Leifthrasir snel in de uitverkoop gaat, want het zou zonde zijn als deze prachtige game genegeerd wordt vanwege zijn (te) hoge adviesprijs.

OORDEEL:





UIT ETEN TERWIJL JE KINDEREN EEN POKÉMON RIP-OFF SPELEN



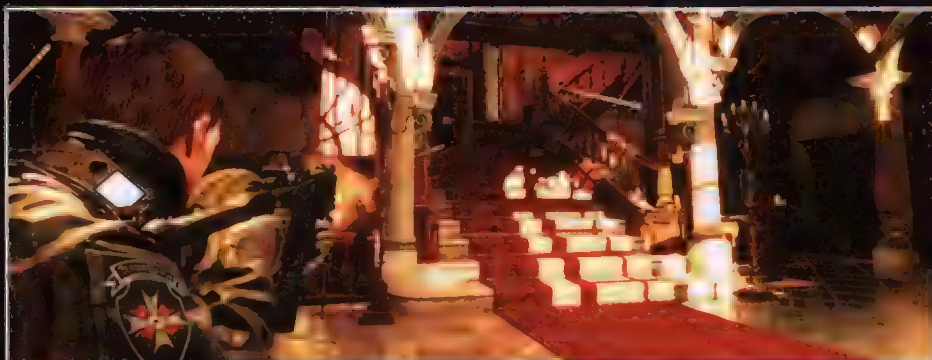
Titel: The Sims 4: Dine Out/Kids Room Stuff
Platform: PC / Mac
Prijs: € 19,99 en € 9,99

The Sims 4 begint alweer op een punt te komen dat ik nauwelijks bijhoud wat de mogelijkheden allemaal zijn, en dat is niet zo vreemd aangezien er drie verschillende uitbreidingsmogelijkheden zijn: Stuff Packs, Game Packs en Expansion Packs. Van die eerste twee zijn er weer nieuwe, waarvan je in Dine Out je eigen restaurant kan beginnen en aangezien dit ongeveer net zo werkt als hoe je een winkel begint in Get To Work, **is dat behoorlijk uitgebreid en vermakelijk.** Compleet met Perks, een Star Rating voor je restaurant(en), voedselcritici, te customizen pakkies voor je personeel en een aan te passen menu, houdt dit je Sims wel even van de straat. Over straten gesproken: Dine Out heeft géén nieuwe straat of buurt, dus om nou te zeggen dat er zat ruimte is om een restaurant te beginnen... Nope.

Een Stuff Pack negeer ik meestal, maar Kids Room Stuff heeft iets waardoor ik 'm toch even wil praisen: **een Pokémon rip-off genaamd Voidcritters** zorgt namelijk voor nieuwe collectibles in de vorm van ruilbare kaarten die je zelfs kan levellen(!) en waarmee je op docking stations kinderen met elkaar kan laten knokken in tof geanimeerde battles. Zo cute! De Voidcritter-hype zorgt bovendien voor nieuwe tv-programma's op de kinderzender terwijl de Stuff Pack ook nog een nieuwe radiozender en veertig versche objecten (waaronder een poppenkast, jeweetwel zoals die Jan-Klaasen en Katrijnshit van vroeger) huisvest. Lekker stuffed dus.

OORDEEL:
Dine Out is een magere variant op Get To Work, maar is in principe voller qua content dan de vorige twee Game Packs. Ondertussen is Kids Room Stuff misschien wel de beste Stuff Pack ooit, tenzij kinderen niet je ding zijn, natuurlijk...

CORPS OF DUTY: UMBRELLA WARFARE





Titel: Umbrella Corps
Platform: PC / PS4
Prijs: € 29,99

Schaamte. Dat is wat ik bij het spelen van Umbrella Corps voelde, als voorstander van de actievolle richting die Resident Evil ingeslagen is na deel 4. Alsof dit wanproduct ook enigszins mijn eigen schuld is, ofzo.
Conceptueel is Umbrella Corps prima, als competitieve shooter in het Resi universum zijnde, maar **de uitwerking is abominabel**, deels omdat de multiplayer slechts twee modi heeft en de 'singleplayer' een verzameling herhalende missies is.

De game is een cover-shooter, maar **zowel dekking zoeken als schieten voelt overbodig**, gezien je iedereen kunt one-shotten door rond te rennen met de Brainer (een soort pikhouweel). Dat maakt de aanschaf van Umbrella Corps, ironisch genoeg, tot een no-brainer: gewoon niet doen.

OORDEEL:



PULARIA

Speedlink bewijst in deze PUlaria dat je ook met budgetprijzen leuke hardware kunt maken, verder kwam er deze maand wéér een mechanisch toetsenbord binnen en bespreken we een kleine krachtpatser van MSI.

STEELSERIES

APEX M500

ER WORDEN BIJNA WEKELIJKS NIEUWE MECHANISCHE TOETSENBORDEN OP DE REDACTIE AFGELEVERD EN ALS JE DOOR DE BOMEN HET TOETSENBOS NIET MEER ZIET, DAN IS DAT DUS NIET ZO VREEMD.

De meest simpele uitleg: mechanische toetsenborden maken weliswaar meer geluid dan gewone toetsenborden, maar de toetsen zorgen voor een veel preciezere input.

Zo ook bij de Apex M500; een verlicht mechanisch gametoetsenbord van Steelseries dat volgens de fabrikant tot stand is gekomen in samenwerking met professionele gamers.

De blauwe LED-verlichting vinden wij fraai en het aanslaan van de toetsen voelt erg prettig. Geinig extraatje: het snoer kun je via verschillende 'kabelgoten' aan de achterkant van het toetsenbord begeleiden en wegwerken. Netjes.

Erg fijn zijn ook de uitgebreide N-Key Rollover- en anti Ghosting functies, alsmede de mogelijkheid om macro's in te stellen en de functies van alle toetsen aan te passen.



PRIJS: € 119,-

MSI

AEGIS 007EU



HET KOMT NIET VAAK VOOR DAT DE CASE VAN EEN VETTE GAME-PC ZOWEL STOER ALS SCHATTIG IS, MAAR MSI HEEFT HET VOOR ELKAAR GEKREGEN MET DE AEGIS 007EU.

De case ziet eruit als een transformer, maar is een stuk kleiner dan je verwacht en weegt veel minder dan de gemiddelde game PC; ideaal om mee te nemen naar je wekelijkse multiplayer LAN fissa's!

PRIJS: € 1099,-

De specs van de MSI Aegis 007EU vallen in de categorie stoer, al verliest hij het misschien van de echte monsterbakken. Alles op een rij:

- CPU: i5 6400 Skylake
- GPU: GeForce GTX 960
- Geheugen: 8GB DDR4
- Opslag: 2TB 7200RPM HDD
- Verbindingen: 3x USB 2.0 en 4x USB 3.0
- Internet: Ethernet 1Gbps en ingebouwde wifi

Okay, er zijn monsters met hogere specs, maar als je 4K met rust laat, kan je er prima de nieuwste games op spelen. Het is echter vooral de slicke verpakking en de handzaamheid die de MSI Aegis 007EU zo interessant maakt. Het is een opvallende verschijning, zowel op je eigen bureau thuis als tussen al die niet te tillen NASA PC's op een LAN party.

SPEEDLINK

GAMING HARDWARE

SPEEDLINK BEGINT ZICH MEER EN MEER OP BETAALBARE GAMING HARDWARE EN RANDAPPARATUUR TE RICHTEN, ZO ONTVINGEN WIJ DE SCELUS GAMING MOUSE, CALADO SILENT MOUSE EN ESTRADO MULTIFUNCTIONAL HEADSET STAND WAAR JE ALS GAMER NIET METEEN DE HOOFDPRIJS VOOR BETAALT.

Neem de Estrado stand voor je koptelefoon. Het is misschien niet het mooiste stukje hardware dat je ooit gezien hebt, maar wel enorm handig. Vaak ligt je koptelefoon los op je desk te slingeren, en deze standaard houdt je bureau opgeruimd; de kabel van je headset blijft netjes in shape dankzij handige opberghaakjes. De stand bevat bovendien een geïntegreerd USB-geluidskaartje en kan ingesteld worden als standaardapparaat voor audioweergave en -opname. Dankzij de drie USB 2.0 poorten kun je schakelen tussen verschillende apparaten, zoals je laptop, tablet of telefoon.

Dan de twee muisjes. De Calado Silent Muis is letterlijk en figuurlijk een beetje een grijze muis maar wel een superstille. Het design is Logitech-achtig en het apparaatje heeft een bereik tot acht meter dankzij de nano-USB ontvanger. En dat voor nog geen twee tientjes.

Voor drie tientjes meer haal je een fijn gaming muisje in huis waarbij het snijvlak van comfort en functionaliteit wordt opgezocht. De Scelus gamemuis is uitgebreid aan te passen, heeft een optische sensor tot 3200dpi, acht programmeerbare knoppen en een tweede, vrij toewijsbaar scrollwiel en profielschakelaar.

Lekker muisje, voor een lekker prijsje.



***CALADO SILENT MOUSE PRIJS: € 19,99**



*** ESTRADO HEADSET STAND PRIJS: € 39,99**



*** SCELUS GAMING MOUSE PRIJS: € 49,99**

QUIZT JE DAT?



DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1

1: Wat kreeg Jan mee na zijn bezoek aan de Deense LEGO fabriek?

A) Eén LEGO steentje
B) Een PlayStation NEO met de game LEGO Star Wars: The Force Awakens
C) Een bon voor 5 minuten gratis winkelen in de Deen

2

2: Hoe wordt Samuel in dit nummer genoemd?

A) Onze licht debiele onderdeur
B) Onze gillende stoelpoot
C) Onze wandelende arcadekast

3

Nino vindt de nieuwe Trials game net zo leuk als...?

A) Met een zakmes je aambeien wegsnijden
B) Een roestige schroevendraaier in je oog steken
C) Met een kurketrekker de doorsnee van je pisbuis vergroten

4

Welke toffe dingen hebben mensen naar de aarde gebracht?

A) Bier, wc-papier en Netflix
B) Shoarma, antidepressiva en tandvleesversterkende tandpasta
C) Minirokjes, worstenbroodjes en vrouwvriendelijke porno

5

Waar was Graddus op 9/11?

A) Thuis, terwijl hij spijbelde van school
B) In het fietsenhok met het sletje uit 5B
C) In een gekaapte Boeing 767 van American Airlines

6

Wat deed Jan op Sicilië?

A) Geld uitdelen aan vluchtelingen
B) Genieten van de zon, espresso's en verse oesters
C) De maffia duidelijk maken dat hij z'n schoonmoeder nooit gaat vrijkopen



DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP LEGO® STAR WARS™: THE FORCE AWAKENS™ VOOR PS4 + EEN STAR WARS RUGZAK + LEGO VOOR EEN X-WING FIGHTER

PU 273 LIGT 23 AUGUSTUS IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- DUIKEN WE LETTERLIJK ONDER IN DE INDIE-PAREL ABZÛ.
- KAN NINO EIN-DE-LIJK HET ONEINDIGE UNIVERSUM VERKENNEN IN NO MAN'S SKY!
- BLIJFT WORLD OF WARCRAFT UITDIJEN MET ALWEER EEN NIEUWE UITBREIDING!
- BLIKKEN WE VOORUIT NAAR DE 25 MUSTHAVE GAMES VAN DIT NAJAAR.
- SCHROEVEN WE BIOMECHANISCHE PROTHESEN OP ONS LIJF VOOR DE FINALE VERSIE VAN DEUS EX: MANKIND DIVIDED.
- IS ED EEN MAAND VAN DE AARDBODEM VERDWENEN (HELP!)
- HEBBEN WE DIVERSE TRIPVERSLAGEN EN FIJNBESNAARDE SPECIALS VOOR JULLIE IN ELKAAR GEDRAAID.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

WIN, WIN, WIN!
EEN STAR TREK BEYOND PRIJZENPAKKET

Om te vieren dat 21 juli de film Star Trek Beyond in de bioscoop verschijnt, hebben we een heel tof prijzenpakketje voor jullie geregeld.
Het betreft twee vrijkaarten voor de film, een dvd van Star Trek The Future Begins en Star Trek Into Darkness, en als klap op de vuurpijl een Star Trek Beyond Levitating Bluetooth Speaker!
Stuur een mailtje naar:
Prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Star Trek Beyond
Vertel ons waarom jij zo ontzettend veel 'trek' hebt in dit prijzenpakket, en wellicht is deze vetheid dan straks helemaal van jou.



DAM TOT DAMLOOP UPDATE 4
EN TOEN WAREN ER NOG VIER



Zoals je al eerder hebt kunnen lezen, namen we deze maand met pijn in ons hart afscheid van Jurjen Bakker. Dat heeft natuurlijk ook gevolgen voor het PU-team dat 18 september aan de Dam tot Damloop gaat meedoen, want deserteurs kunnen we daarbij niet gebruiken! Nog vier man zijn van de partij dus, en mochten we Bakkertje onderweg tegenkomen in z'n T-Mobile shirt, dan kan die verrader rekenen op een stevige elleboog van onze kant.

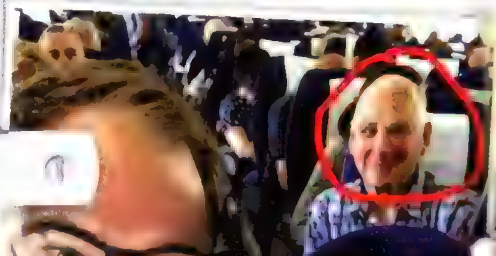
* WOUTERS REACTIE OP ZIJN 96 VOOR HITMAN ABSOLUTION

Om effe mijn 96 voor Hitman: Absolution (zie screen) te verdedigen en Graddus, de schrijver van het (overigens zeer terechte) game-monument van Blood Money, erop te wijzen dat lezen vaak aan de basis ligt van begrijpen.
Dat cijfer was in dit geval deels symbolisch. Rond dezelfde tijd kwam namelijk Dishonored uit en die kreeg een 95 van Jan. Omdat ik Hitman Absolution VERUIT de superieure stealthgame van die periode vond, besloot ik om Absolution een hoger cijfer te geven. Daarbij moet ik wel effe zeggen dat er sindsdien nooit weer een situatie als deze is voorgekomen. Daarbij: mocht Jan ooit een 99 aan Horizon: Zero Dawn geven, en Mass Effect Andromeda komt rond dezelfde tijd uit en mócht ik die dan veel beter vinden, dan ga ik die niet uit principe een 100 geven. Dat lesje heb ik geleerd en besloten dat mijn cijfer, mijn cijfer is, en die van een andere redacteur het zijne of hare.
En trouwens, Graddus, tussen jou en mij: waarschijnlijk had ik Blood Money zelfs een 96 gegeven zonder concurrentie. 😉



(F)LAUWE SHIT

Het was wel duidelijk dat de verveling hard toesloeg bij Tjeerd en Wouter tijdens hun vlucht naar LA, en dus werd er een beetje gekut met de camera van de iPhone. Achteraf bleek dat een of andere bejaarde het duo zat te photobomben en als enige de humor van de situatie wél inzag. Wouter bewijst hiermee gelijk dat ie er weliswaar uit kan zien als Ruben van der Meer, maar een heel stuk minder grappig is.





BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YouTube
YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV


FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED


TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

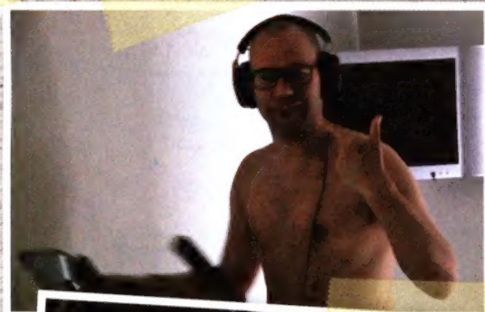
STREETFIGHTER V KAST UITGEREIKT

Het heeft effe geduurd, maar het was dan ook geen alledaags prijsje dat we in samenwerking met Capcom Benelux mochten weggeven. De supertoffe SF V Arcadekast kwam uiteindelijk terecht bij Harm Hoeksema uit Utrecht, maar dat had nog wel wat voeten in de aarde. Eenmaal aangekomen bij het huis van Harm bleek namelijk dat het gevaarte niet door de smalle gang zou gaan passen en aangezien na die hal ook nog een wenteltrap wachtte, werd ervoor gekozen dan maar een deel van de kast te demonteren. Gelukkig werd de kast bezorgd door de man die 'm zelf had gebouwd, Chris van het bedrijf Shadaloo, dus dat bouwen hoefde ie eigenlijk 'alleen maar' in omgekeerde volgorde uit te voeren.
Uiteindelijk kwam het allemaal goed en stond de machine niet veel later te shinen in de woonkamer van Harm, waar ongetwijfeld de komende tijd heel wat ass gekickt gaat worden!









E3 2016 NOG ÉÉN KEER IN BEELD

Jullie hebben al een enorme zooi door onze crew gemaakte E3 foto's langs zien komen dit nummer, maar dat was slechts het topje van de ijsberg. En om die gasten toch een beetje te belonen voor hun ondanks alle stress speciaal voor Ed gemaakte kiekjes, nog een laatste compilatie...

















FRAMEDROP

JORDI PETERS





